Tot.447

香港动漫电玩节2018制作人访谈合集

游戏机实用技术

VGTime



编辑非常荐
·炸弹鸡

特刊
三大企划

176页
暑期特刊

2017·
日本主机游戏
产业报告

8位旅行者的奇妙冒险故事
八道旅人
系统解说 + 流程攻略 + 实用心得

2018 夏季·
购机保养指南

DLC补完计划
·无人天空
NEXT

暑期游戏·
补习班

攻略透解
前进！奇诺比奥队长
小小蘑菇头的奇妙大冒险
道具＆机关分析 + 全关卡钻石收集

附赠
古墓丽影 暗影 海报

ULTRA CONSOLE GAME
2018.8A 定价：RMB 28.00
ISSN 1008-0600
15>
9 771008 060006


CAPCOM
Devil May Cry Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集
华丽战斗的代名词! SSStylish!!!
设定资料及艺术插图 全数收录!
开发秘闻与制作访谈 尽在其中!
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫?
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价 88元
UCG
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

DARK SOULS III DESIGN WORKS
跨越无数时空 终见证的魂的终焉
官方艺术设定集
定价 158元
一家齐整
传火不息
黑魂 官方艺术设定集 I &II
UCG官方店同步销售中
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III DESIGN WORKS
授权中文版
现已上市 扫码购买
UCG
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III

UCG
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本
《怪物猎人 世界》典藏攻略本
MONSTER HUNTER WORLD
大16开368页全彩+DVD影像光盘
电子版现已上架
价格更实惠!
定价 88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
UCG
淘宝端扫码购买

TV GAME半月刊
2018.8A



©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

总第 447 期

COVER STAFF
封面用图：八道旅人
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 8 月 1 日
定　　价：人民币 28.00 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS



P78
香港动漫电玩节2018制作人访谈合集



P130
八道旅人



P157
炸弹鸡

特刊钜献

003 2017日本主机游戏产业报告
041 暑期游戏补习班
048 2018夏季购机保养指南

暑期和"你"我全都要！

游见识
PREVIEW & REVIEW

072 2018上半年业界大事件
075 游戏情报站

新闻专题
078 香港动漫电玩节2018制作人访谈合集

前线狙击
085 无双大蛇3
088 噬血代码
094 亡灵诡计
096 少数幸运儿

099 深度视界
102 黄金眼
104 蒸汽时代

向着你所在的天空光速空间跳跃

游技术
NOW PLAYING

DLC补完计划
107 孤岛惊魂5
110 无人天空

114 VR乐园
116 游戏进行时

攻略透解
118 前进！奇诺比奥队长
130 八道旅人

编辑非常荐
157 炸弹鸡

小小蘑菇头的奇妙大冒险

游深度
CULTURES OF GAMER

162 游朝忆日
164 游戏兵工厂
168 读编往来
172 小编寄语
175 新作发售表

收藏者 ________　　收藏日期 ________

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

前进！奇诺比奥队长 103 118

NS

八道旅人 103 130
马力欧网球ACE 116
前进！奇诺比奥队长 103 118
炸弹鸡 102 157

PS4

The Occupation 视频
孤岛惊魂5 107
古墓丽影 暗影 视频
行尸走肉 最终季 视频
墨西哥英雄大冒险2 视频
少数幸运儿 96 视频
噬血代码 88
亡灵诡计 94 视频
无人天空 110
无双大蛇3 85

XOne

107
古墓丽影 暗影 视频
行尸走肉 最终季 视频
少数幸运儿 96 视频
噬血代码 88
无人天空 110
无双大蛇3 85
战锤 灭世鼠疫 II 102

最上游

十大致敬李小龙的游戏角色

各方面的神还原

《神秘海域》真人粉丝电影

447期视频集合　　bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游
十大致敬李小龙的游戏角色

《神秘海域》
真人版粉丝电影

副岛成记与
《凯瑟琳》

新作影像集锦

古墓丽影 暗影
少数幸运儿
亡灵诡计
行尸走肉 最终季
墨西哥英雄大冒险 2
The Occupation

电影前线

哥斯拉 II 怪兽之王
沙赞

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数
9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

004 2017日本主机游戏产业报告综述
013 BNEI
016 CAPCOM
019 KOEI TECMO
022 KONAMI
024 LEVEL 5
027 NINTENDO
030 SEGA
034 SIE
037 SQUARE ENIX

总评
日本市场进入转变期 主机游戏重焕生机

文：宇宙人　美编：NINA

今年是日本平成年号的最后一年，虽然日本年号的变更跟我们几乎毫无关系，但是在这 30 年间游戏业发生了巨大的变化，从萌芽的阶段，发展成为了参天大树遍地开花。而平成时代的游戏发展史也是我们很多 80、90 后玩家成长史，日本游戏对我们中国的玩家乃至中国游戏业都有着非常深远的影响。因此我们今年继续制作《日本主机游戏产业报告》，带大家深入了解日本游戏市场以及各大厂商的现状。下面我们先来总体分析一下，日本游戏市场在 2017 年的表现吧。

注：文中的主机包含家用机和掌机在内。

2007 年～ 2017 年 日本游戏市场总规模变化（主机 + 各在线平台）



日本游戏市场持续 8 年增长

2017 年日本游戏市场的总规模（包含主机软硬件合计以及各类在线游戏）达到了有史以来最高的 1 兆 5686 亿日元，其中主机硬件市场规模达到 2023.7 亿日元，比 2016 年增长了 72.9%，主机软件市场规模为 2388.8 亿日元，同比增长了 5.3%，在线平台游戏的总规模为 1 兆 1273 亿日元，同比增长了 8.5%。三个类别均有增长的同时，整个游戏市场也实现了连续 8 年的持续增长，可见游戏市场至今仍然在不断地扩大。

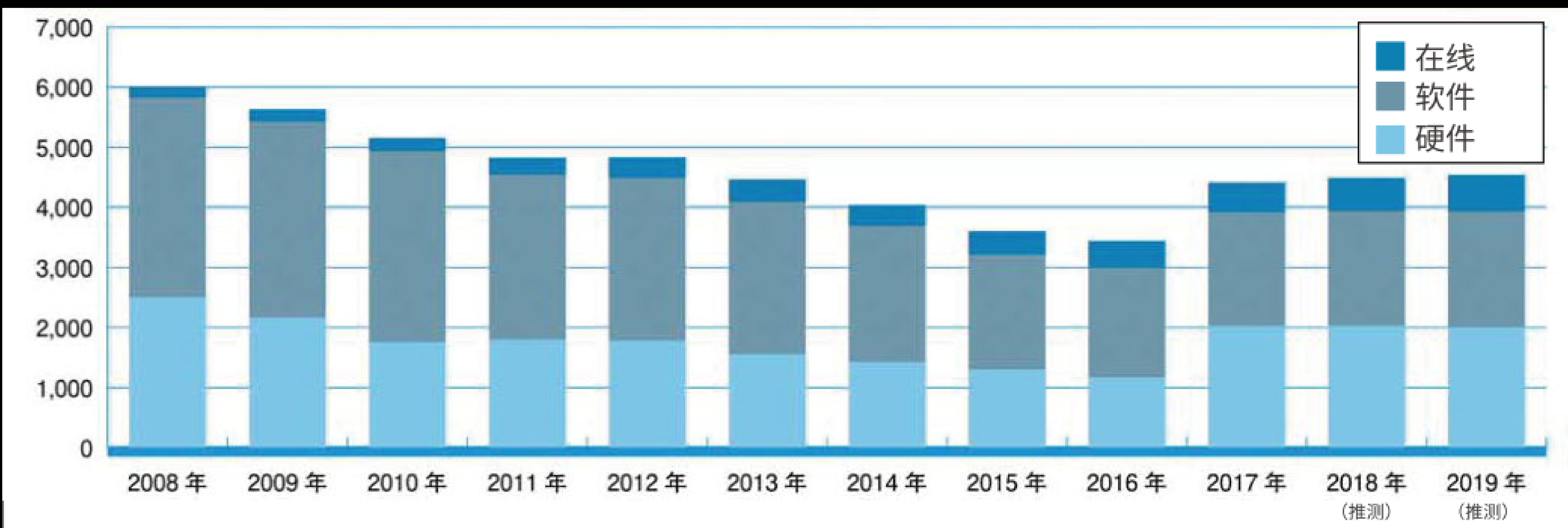
如果单看主机游戏市场规模的话，软件是 5 年以来，硬件则是 6 年以来首次增长，为漫长的下跌画上了句号。从增长率来看，主机硬件增长 72.9% 相当喜人，虽然规模比起全盛时期 2007 年的 3278.1 亿日元还是减少了接近 4 成，但这却是自 2009 年跌破 2000 亿之后，8 年来首次重回这个关口。如果能保持这个势头的话，2017 年将会成为日本主机市场复苏的节点。

另一方面，在线平台的游戏市场中，面向手机和平板电脑的 APP 游戏市场规模达到 1 兆 580 亿日元，增长率为 9.2%，以 MMORPG 和网页游戏为主战场的 PC 市场规模则是 693 亿日元（不包括面向主机的在线游戏），稍微下跌了 0.4%。目前 APP 游戏市场规模已经超过了 1 兆日元，达到了主机游戏市场的 4 倍以上，在出现能代替智能手机的革命性产品之前，恐怕这个地位已经难以动摇。

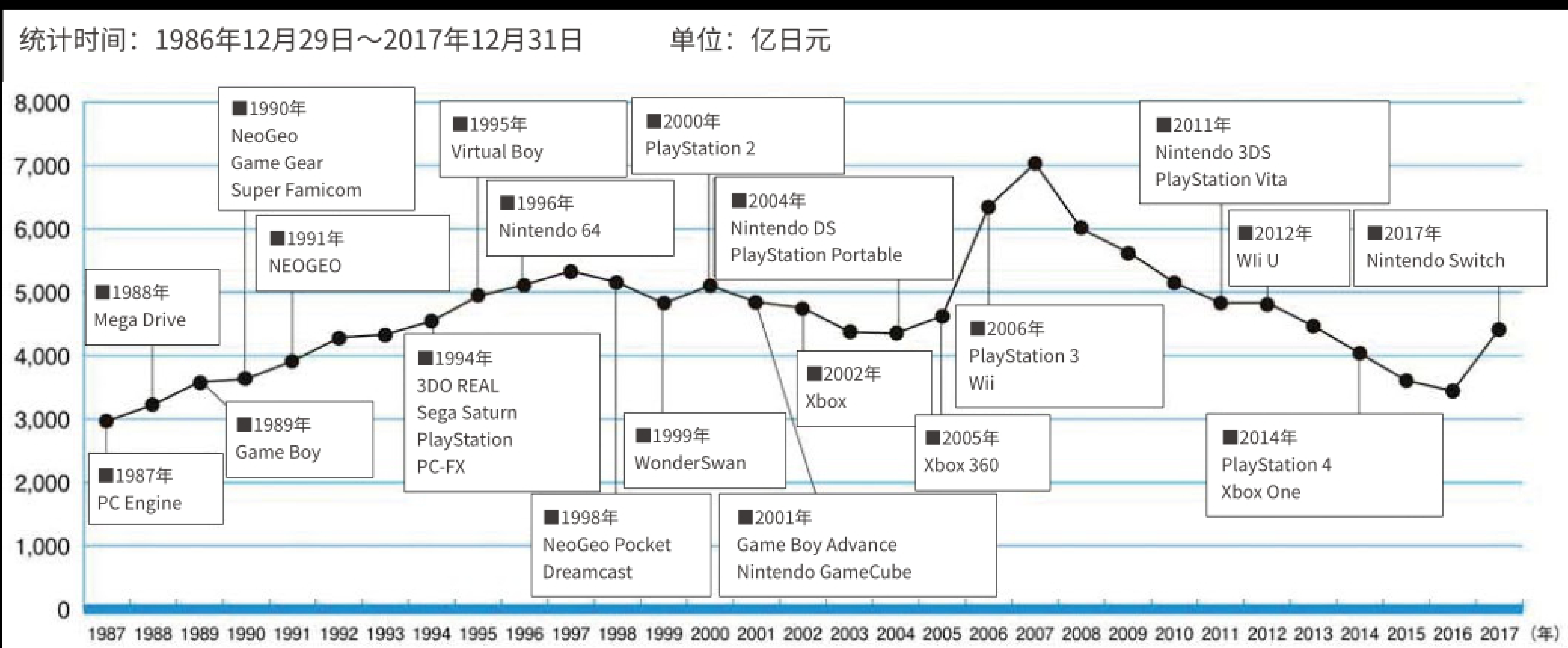
2008 ～ 2017 年日本主机市场规模走势（含预测）

统计时间：2007年12月31日～2017年12月31日　单位：亿日元

	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年（预测）	2019年（预测）
硬件	2,505.4	2,164.9	1,755.9	1,797.4	1,779.8	1,553.1	1,421.5	1,300.5	1,170.5	2,023.7	2,025.0	2,003.0
软件	3,324.3	3,264.1	3,181.7	2,746.4	2,712.1	2,536.6	2,264.0	1,909.1	1,824.3	1,893.8	1,910.0	1,925.0
在线	172.0	202.0	218.0	285.0	3,42.0	375.0	353.0	392.0	445.0	495.0	558.0	613.0
合计	6,001.7	5,631.0	5,155.6	4,828.8	4,833.9	4,464.7	4,038.5	3,601.6	3,439.8	4,412.5	4,493.0	4,541.0



1987 ～ 2017 年日本主机市场规模推移（硬件 + 软件）



2017 年日本游戏市场成绩（硬件）

2017 年日本硬件销售数量

统计时间：2016年12月26日～2017年12月31日
单位：台

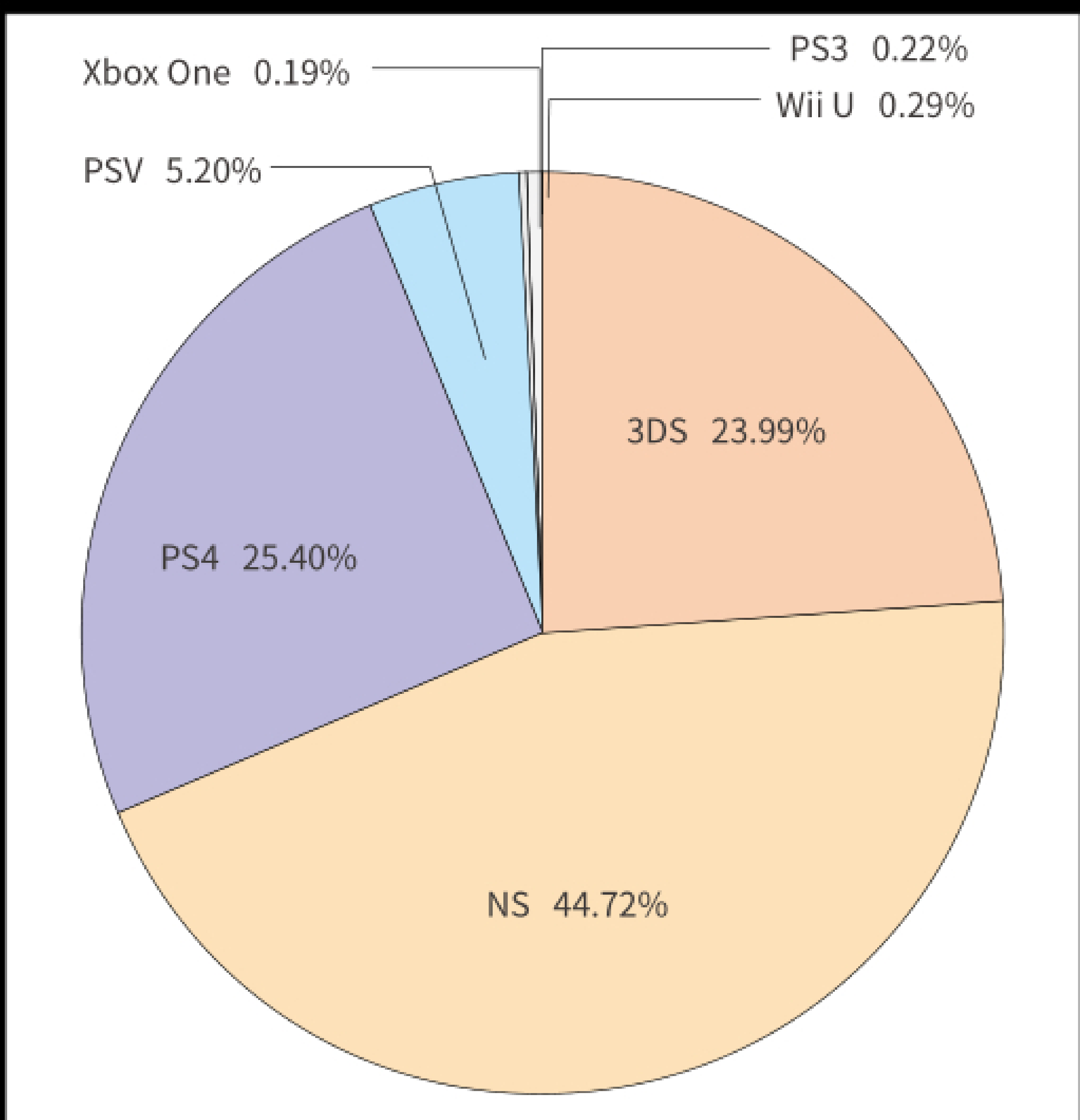
硬件	2017全年销量	同比2016年
N3DS	59,850	97.5%
N3DS LL	914,187	
2DS	265,543	
N2DS LL	587,551	
PSV	396,207	45.8%
NS	3,407,158	-
Wii U	21,817	6.5%
PS4	1,537,353	108.1%
PS4 Pro	397,894	
Xbox One	772	164.6%
Xbox One S	11,569	
Xbox One X	2,303	
PS3	16,394	32.2%
合计	7,618,598	154.6%

2017 年日本硬件市场规模

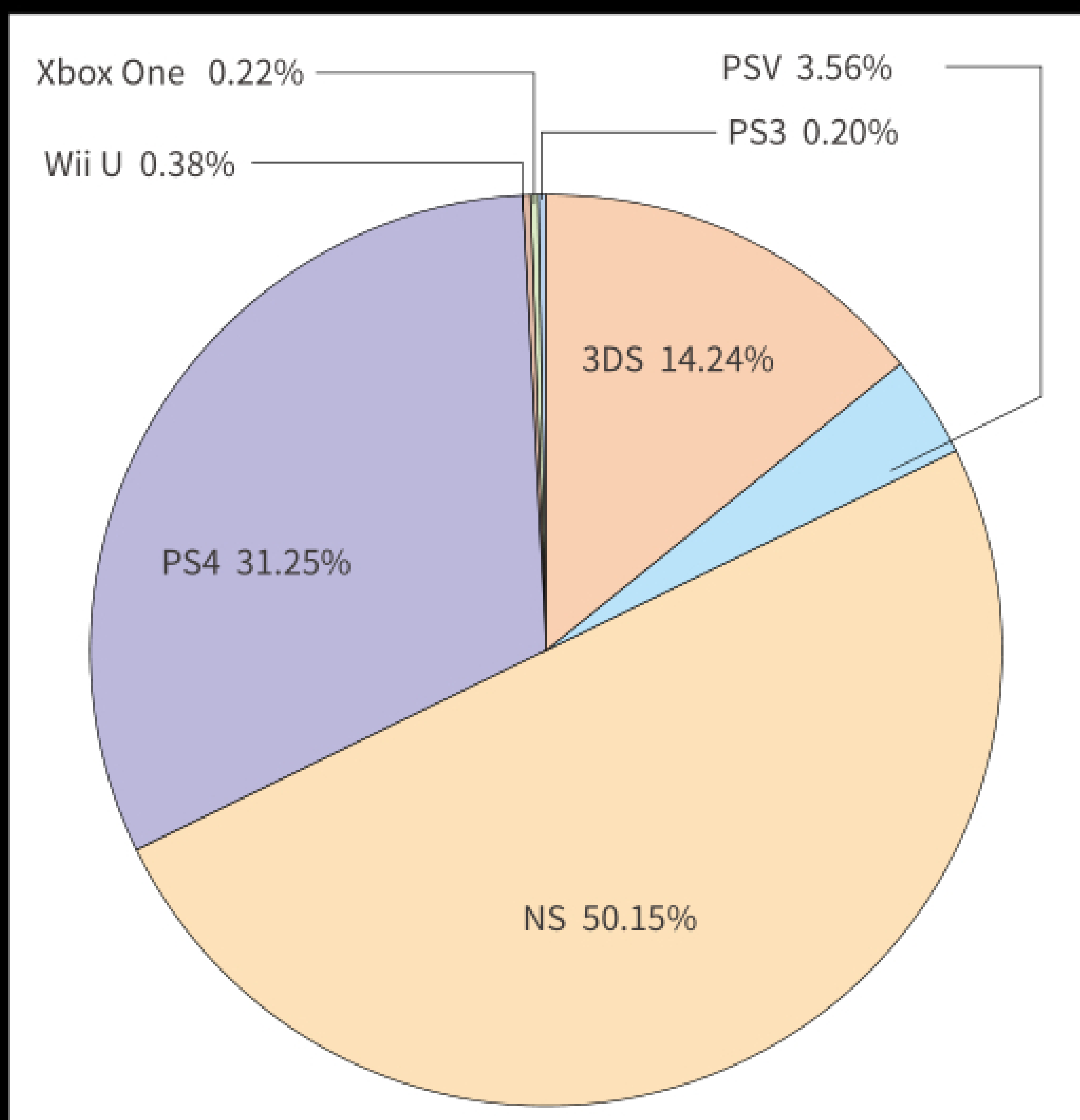
统计时间：2016年12月26日～2017年12月31日
单位：百万日元

硬件	2017全年规模	同比2016年
N3DS	942.4	95.5%
N3DS LL	16,335.5	
2DS	2,487.7	
N2DS LL	9,053.9	
PSV	7,200.9	45.8%
NS	101,495.0	-
Wii U	763.1	7.3%
PS4	46,039.3	106.9%
PS4 Pro	17,205.5	
Xbox One	20.6	154.5%
Xbox One S	312.0	
Xbox One X	109.3	
PS3	404.6	32.2%
合计	202,369.8	172.9%

各主机销量占比



各主机硬件规模占比



回顾 2017 年，日本主机市场的硬件销量有了大幅增长，所有主机总销量以及总销售额分别增长了 54.6% 和 72.9%，终结了持续 5 年的下跌。

排除一些销量过低的硬件，我们可以看到日本市场目前占主导地位的是 NS、PS4 和 3DS。首先来说说 2016 年在日本市场占主导地位的 PS4，2017 年 PS4 的硬件销量依然有 8.1% 的增长，比 2016 年 32.6% 的增长速度放缓了不少，不过新旧两款机型都有不错的成绩。考虑到 2018 年还有《MHW》的支持，相信明年还会继续保持上升势头。而 3DS 相比起 2016 年只下跌了 2.5%，相比起 2016 年下跌 14.4% 有较大的改善。作为一台踏入市场七年，生命周期进入末期并且软件阵容已经不如以往的主机，销量还能基本维持上一年的水平实属不易。

两台主机的稳定表现，为日本市场的增长带来了坚实的基础。而增长的主要原动力自然就是新主机 NS 的热销，从饼状图可以看出 Switch 的销量达到了硬件总销量的 44.72%，而且如果算销售额的话，更是达到了硬件市场规模的 50.15%，取代了去年 PS4 的主导地位，PS4 的占有率下跌到整个硬件市场规模的 31% 左右，但正如前文所说这并不是它表现不好，而是对手 NS 的实在是太耀眼了。

2017 年日本游戏市场成绩（软件）

2017 年 游戏软件销量排行榜 TOP30

统计时间：2016年12月26日～2017年12月31日
单位：套

排名	平台	游戏名	发行商	销量
1	3DS/PS4	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	Square Enix	3,080,783
2	3DS	精灵宝可梦 究极之日·究极之月	Pokemon	2,003,607
3	NS	油彩军团2	Nintendo	1,752,096
4	3DS	怪物猎人××	Capcom	1,684,991
5	NS	超级马力欧 奥德赛	Nintendo	1,324,280
6	NS	马里奥赛车8 豪华版	Nintendo	1,103,744
7	NS/Wii U	塞尔达传说 旷野之息	Nintendo	816,494
8	3DS	精灵宝可梦 太阳·月亮	Pokemon	576,506
9	3DS	超级马力欧制造for 3DS	Nintendo	423,073
10	3DS	妖怪手表破坏者2 秘宝传说邦巴拉亚 剑/枪	Level-5	396,464
11	PS4	尼尔 自动人形	Square Enix	364,101
12	PS4	COD 二战	SIEJA	341,107
13	PS4/XOne	生化危机7	Capcom	336,112
14	NS	1-2-Switch	Nintendo	296,288
15	NS	神臂斗士	Nintendo	285,063
16	3DS	桃太郎电铁2017 奋起日本	Nintendo	273,739
17	3DS	妖怪手表3 寿喜烧	Level-5	250,706
18	3DS	跃出 动物之森 amiibo+	Nintendo	247,621
19	PS4/PSV	超级机器人大战V	BNEI	240,920
20	3DS	点心世界 寻宝者	Level-5	232,743
21	3DS	龙珠英雄 究极任务X	BNEI	213,926
22	PS4	地平线 零之曙光	SIEJA	209,929
23	NS	怪物猎人×× NS版	Capcom	203,359
24	3DS	火焰之纹章 回响 另一位英雄王	Nintendo	199,701
25	PS4/XOne	幽灵行动 荒野	Ubisoft	194,541
26	PS4	GT赛车 竞赛	SIEJA	193,741
27	PS4	王国之心HD2.8 终章序幕	Square Enix	190,126
28	PS4	地球防卫军5	D3 Publisher	188,904
29	3DS	勇者斗恶龙怪兽篇Joker 3 专家版	Square Enix	188,168
30	PS4/PSV	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	Spike Chunsoft	183,529

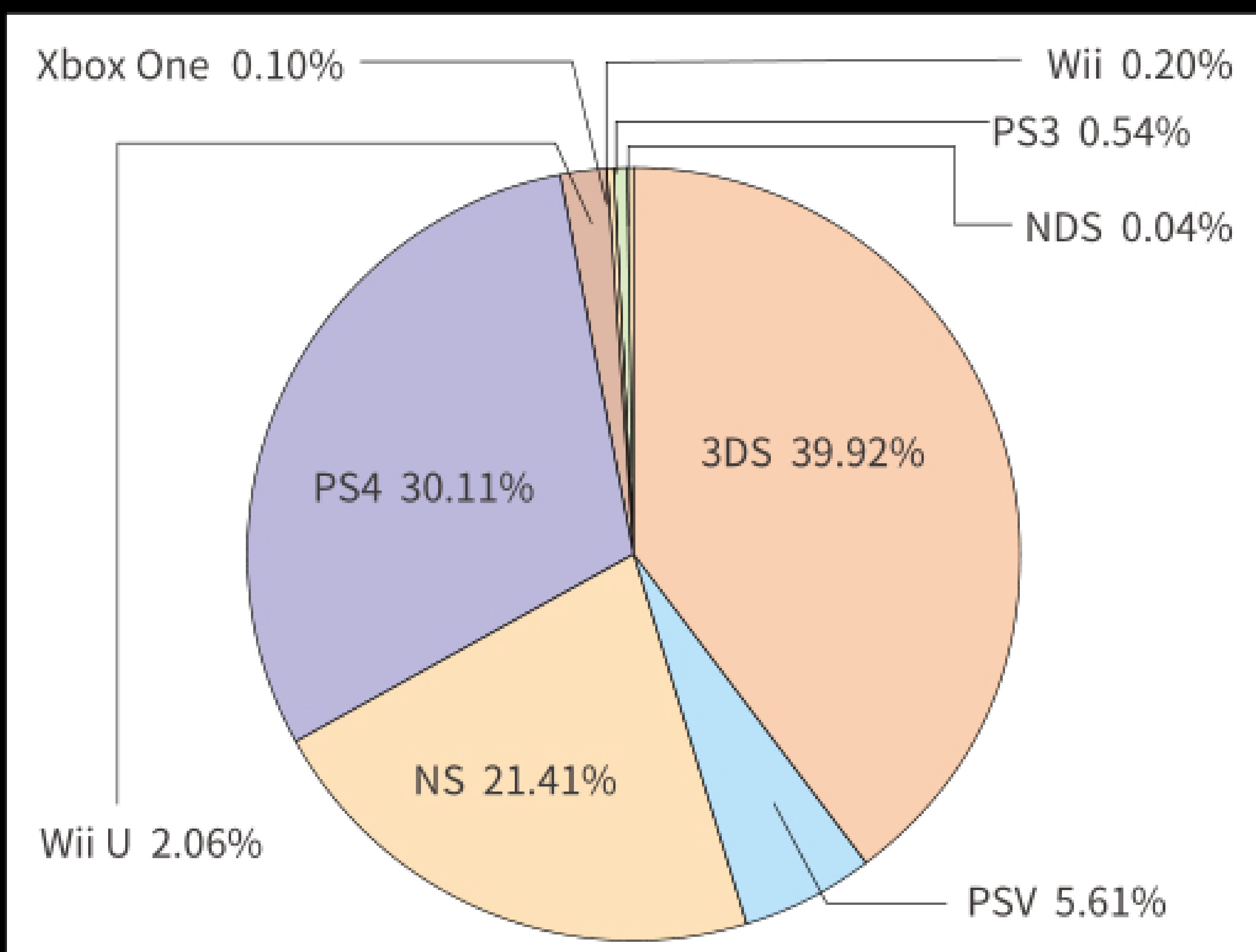
*此表格以日本当地发行商为准

2017 年日本软件销售数量

统计时间：2016年12月26日～2017年12月31日
单位：套

平台	2017全年销量	同比2016年
3DS	13,022,539	85.2%
PSV	1,828,759	40.6%
NDS	12,151	98.5%
NS	6,985,173	-
Wii U	671,669	29.2%
PS4	9,822,050	117.2%
Xbox One	33,354	71.1%
Wii	66,372	57.0%
PS3	177,156	11.5%
合计	32,619,223	101.3%

各平台软件销量占比

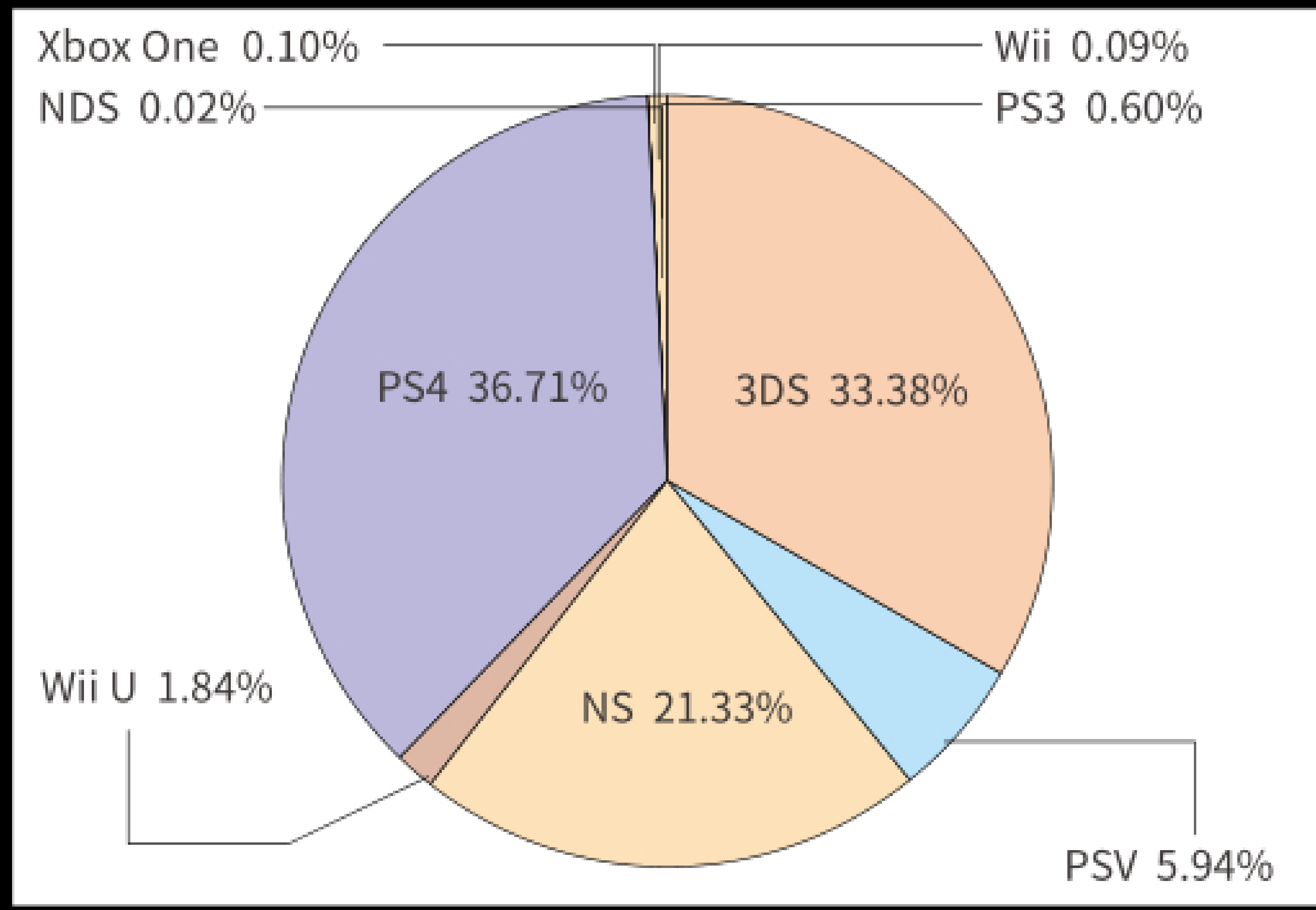


2017 年日本软件市场规模

统计时间：2016年12月26日～2017年12月31日
单位：百万日元

平台	2017全年规模	同比2016年
3DS	63,208.3	90.5%
PSV	11,252.9	41.6%
NDS	32.3	98.5%
NS	40,390.1	-
Wii U	3,476.3	28.4%
PS4	69,523.4	112.3%
Xbox One	192.6	59.9%
Wii	175.9	47.1%
PS3	1,131.3	10.7%
合计	189,383.1	103.8%

各平台软件规模占比



相比起硬件市场的大幅增长，软件市场显得平淡了一些。软件总销售数以约 3262 万的成绩略微增长了 1.3%，而销售额则以大约 1900 亿的成绩增长了 3.8%。虽然增长不多，但同样终结了连续 4 年的下跌。

3DS 的软件总销量下跌了 14.8%，而销售额则下跌了 9.5%，虽然没能像硬件那样止住下跌，但是数量上还是以 1300 万套的成绩遥遥领先其他平台。而且日本销量前 30 的游戏里面，3DS 的作品占了 13 款，前 10 里更是有 6 部作品，可见其日本市场的霸主地位仍未被撼动。

另一方面，PS4 的软件销量继续稳步上扬，软件销量增长了 17.2%，而销售额则增长了 12.3%，相比起 2016 年 75% 和 82% 的增长幅度放缓了不少，不过，软件的销售额以接近 700 亿的成绩，成功反超了 3DS，如无意外的话，明年 PS4 的软件销量也将超越 3DS 了吧。

新主机 NS 以硬件市场规模一半的成绩闪耀登场，软件的表现也同样出众。游戏总销量接近 700 万套，占全平台销量的 21.4%，而销售额达 400 亿，各占整个市场规模的 21.3%，毕竟软件的销量跟主机总装机量是挂钩的，NS 想在第一年超过已经发售好几年的前辈自然不太可能，但能取得这样的占有率已经非常值得骄傲了。不过这光芒的背后也有些数据值得注意，NS 游戏虽然狂销 700 万套，但是其中超过 80% 来自自家游戏，销量前 6 的作品加起来超过 500 万，与 PS4 众星伴月的景象截然不同。有强力的第一方作为后盾固然是好事，但是任天堂为了实现这级别的首发阵容，代价是 Wii U 的牺牲以及第一方作品几乎沉寂的 2016 年。如果后续第一方表现不济，恐怕会给 NS 带来致命的影响，不过从 2018 年现在的情况来看，NS 的第三方合作似乎已经顺利铺开，担心可能还为时过早。

值得一提的是，PSV 游戏总销量虽然比 2016 年下降了 40%，但是仍然卖出了 180 万套，对于一台早就失去了第一方游戏支持的主机，还能苦苦坚持下来非常不易的，当中固然有中小型第三方厂商对 PSV 的喜爱，但 SIE 的跨平台策略也有其成功之处。

2017 索尼各主机销售状况

2017 年 PS4 各发行商软件销量份额

排名	厂商	销量（套）	份额
1	Square Enix	2,694,922	27.4%
2	SIE	1,630,377	16.6%
3	BNEI	921,098	9.4%
4	Capcom	653,647	6.7%
5	Ubisoft	579,633	5.9%
6	Koei Tecmo	471,671	4.8%
7	SEGA	442,108	4.5%
8	EA	336,880	3.4%
9	Spike Chunsoft	278,882	2.8%
10	Konami	266,544	2.7%
-	其他	1,546,288	15.7%

2017 年 PSV 各发行商软件销量份额

排名	厂商	销量（套）	份额
1	BNEI	366,659	20.0%
2	SIEJA	180,109	9.8%
3	Koei Tecmo	172,837	9.5%
4	Spike Chunsoft	159,599	8.7%
5	Idea Factory	144,627	7.9%
6	5pb.	98,496	5.4%
7	Square Enix	88,465	4.8%
8	Aquaplus	50,070	2.7%
9	Entergram	47,893	2.6%
10	角川Games	46,979	2.6%
-	其他	473,025	25.9%

2017 年 PS4 游戏销量 TOP5

排名	名称	销量
1	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	1,336,180
2	尼尔 自动人形	364,101
3	COD 二战	341,107
4	生化危机7	335,081
5	地平线 零之曙光	209,929

2017 年 PSV 游戏销量 TOP5

排名	名称	销量
1	我的世界 PSV版	171,796
2	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	118,348
3	超级机器人大战V	111,975
4	加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏	60,447
5	迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	45,737

2017 任天堂各主机销售状况

2017 年 3DS 各发行商软件销量份额

排名	厂商	销量（套）	份额
1	Nintendo	3,243,163	24.9%
2	Pokemon	2,632,487	20.2%
3	Square Enix	1,991,225	15.3%
4	Capcom	1,932,685	14.8%
5	Level-5	1,168,365	9.0%
6	BNEI	649,507	5.0%
7	Nippon Columbia	286,575	2.2%
8	FuRyu	193,795	1.5%
9	Atlus	181,551	1.4%
10	Konami	92,437	0.7%
-	其他	650,749	5.0%

2017 年 NS 各发行商软件销量份额

排名	厂商	销量（套）	份额
1	Nintendo	5,670,367	81.2%
2	Capcom	259,206	3.7%
3	Square Enix	233,226	3.3%
4	Pokemon	176,381	2.5%
5	Koei Tecmo	132,554	1.9%
6	Konami	120,180	1.7%
7	BNEI	119,101	1.7%
8	SEGA	68,121	1.0%
9	EA	57,303	0.8%
10	WB Games	44,396	0.6%
-	其他	104,338	1.5%

2017 年 3DS 游戏销量 TOP5

排名	名称	销量
1	精灵宝可梦 究极之日·究极之月	2,003,607
2	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	1,744,603
3	怪物猎人××	1,684,991
4	精灵宝可梦 太阳·月亮	576,506
5	超级马力欧制造for 3DS	423,073

2017 年 NS 游戏销量 TOP5

排名	名称	销量
1	油彩军团2	1,752,096
2	超级马力欧 奥德赛	1,324,280
3	马里奥赛车8 豪华版	1,103,744
4	塞尔达传说 旷野之息	688,044
5	1-2-Switch	296,288

NS 的活跃表现宣告主机市场复活

从数据来看，2017 年主机硬件市场规模同比2016年激增到1.7倍，当中贡献最大的非新主机 Nintendo Switch（以下简称“NS”）莫属。从 2017 年 3 月份发售以来，全年销量达到 340.7 万台，占了全年主机硬件总销量约 45%，到 2018 年 3 月这一年时间内总销量已经达到 403.7 万台，发售仅仅不到一年的时间就超过了上世代主机 Wii U 在日本地区的总销量（330.2 万台，截至 2017 年 12 月），与再上一个世代的 Wii 几乎持平。《日经时尚》杂志评选的“2017 年热门商品 Best 30”中 NS 取得了第 1 位，可见其影响力已经超出了游戏业界，一扫“游戏主机已经过时”之类的看法。

支持 NS 大卖的原因毫无疑问是其强大的游戏阵容，首发大作《塞尔达传说 旷野之息》在全球范围内获得了一致的高评价，之后是 4 月份的《超级马力欧赛车 8》、7 月份的《油彩军团 2》、10 月份的《超级马力欧 奥德赛》这些大作紧密地发售，有计划地将自家那些面向不同用户群体的看家大作倾巢而出，为 NS 的主机销售提供了源源不断的动力。其中值得一提的是，《油彩军团 2》截至 2018 年 3 月份累计销量已经达到 233.4 万套，达到同期 NS 装机量的 50% 以上，即平均每两个购买了 NS 的用户就有一人购买了《油彩军团 2》，这种程度的覆盖率在日本国内几乎前所未见，以往在日本占领了霸权地位的主机平台，上面最热门的游戏相对于主机装机量的比例最多也只有 30%~40% 的程度。可见 NS 的热销，《油彩军团 2》占了最大的功劳。



另外，“可以随身携带的家用机”这个概念也对 NS 来说也是热销的一大原因，如果它的定位仅仅是“能把画面显示到电视上的掌机”或者“能够显示家用机画面的控制器”，那么肯定不会有现在那么火。虽然这些理念看似接近，但正是这小小的差别体现了当年横井军平所提出的“成熟技术的水平思考”（即，以已经成熟的技术为基础，思考出别人所没想到的道路）的理念，带来了 NS 的成功。

实际上，如果单纯把 NS 当成掌机的话，那么它本身也有不少缺点，比如电池的续航时间较低，主机本体也不够结实，没有摄像头和麦克风，存档也只能保存在机器里面（虽然以后可能会增加在线储存）等等，不过即便是掌机或者手机，也有不少玩家大部分时间是在家里游玩，所以哪怕牺牲一点电池的续航，能提升主机的画面和性能也是值得的。任天堂也是综合了现代人生活的习惯，才作出了这样的取舍。

如今 NS 才刚刚进入第二年，主机本身依然话题不断，比如今年 4 月份发售的 Labo，虽然目前市场的反响平平，但是未来还有很大的发展空间。付费网络服务延期到了今年 9 月份，一旦展开之后，《油彩军团 2》和《马力欧赛车 8》的体验相信也会带来一些变化。此外，今年还有《任天堂明星大乱斗 特别版》，以及《口袋妖怪》、《动物之森》等品牌大作当底牌，NS 后续的表现还会可以期待。

就算时代变迁《DQ》依然热度不减

2017 年在日本地区销售最成功的游戏非《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》（以下简称《DQ11》）莫属，PS4 和 3DS 两个版本销量加起来超过 330 万份，问鼎了日本全年游戏销量的榜首。作为人称“日本国民 RPG”的游戏系列，本作是继 MMORPG 的《DQ10》之后 5 年，继非在线游戏的《IX》之后 8 年的新作。而且又是正统作里面第一部同时跨家用机和掌机双平台推出的作品。久别回归的正统新作再加上品牌的影响力固然是游戏大卖的其中一个因素，但漫长的等待换来的未必是期待和销量，也可能会使得玩家的热情退却。而《DQ11》的成功，除了过硬的游戏素质以外，针对两台性能不同的主机开发出截然不同的两个版本，让持有不同主机的玩家有不同体验，双版本同时大卖也是成功的因素，这种做法也几乎是前所未有的大胆尝试。

在《DQ11》之前 SE 还推出过两部“无双”类型的游戏“《勇者斗恶龙 英雄集结》系列”，它们同样以优秀的素质在日本市场取得了优异的成绩。或许从不固守阵地而是勇敢地尝试突破，才是这个有着 30 年招牌的经典 RPG 长盛不衰的原因。



踏出突破的一步 《MHW》大获成功



进入 2018 年之后另一部成为话题的作品就是《怪物猎人 世界》（以下简称《MHW》），从发售日到 2018 年 3 月 25 日这短短 2 个月时间内，《MHW》在日本地区实体版的销量为 191.7 万套，下载版销量为 83 万套，合计为 191.7 万，成为了在日本地区销量最高的 PS4 游戏。而且下载版占了销量 3 成的成绩也是非常亮眼。

Capcom 一直以来的愿望就是让“《怪物猎人》系列”进军海外市场，而《MHW》正是以这样的目标制作出来的，不仅技术上达到了本世代的水准，相比以往的作品本作也是全面突破，而且 PS4 版全球同步发售、针对不同地区制定宣传策略，甚至还首次推出官方中文版，种种举措无一不体现了 Capcom 取胜的决心。根据 2018 年 4 月 16 日公开的数据显示，《MHW》全球出货量以及下载次数总计已经超过 800 万份，这不仅已经是系列单作最高的成绩，而且减去日本地区的销量之后还可以看到，海外的销量更为惊人。本作毫无疑问已经在全球获得空前的成功。

智能手机游戏打破了市场停滞

以《怪物弹珠》和《智龙迷城》为首的霸权 APP 游戏增长率已经渐渐趋向平缓，而备受关注的任天堂进军手机市场之后并未为这个市场带来太大的革命，之后的作品业绩上也没能超越曾引起了社会现象的《精灵宝可梦 GO》。可见 APP 游戏市场目前已经进入了一个低增长的稳定期。

不过即便如此，2015 年上线的《Fate/Grand Order》在 2016 年底迎来了爆发性的增长，并且在 2017 年的业绩大幅超越了 2016 年，成为了日本顶级的 APP 游戏，同时也带动了 2017 年 APP 游戏市场规模的增长。在智能手机普及开来的这短短 5 年多的时间里，涌现了不少像《FGO》那样囊括了动画、电影在内的跨媒体企划，其中不少都能抓住大批

▶《动物之森 口袋露营》上线后获得了不错的下载量。



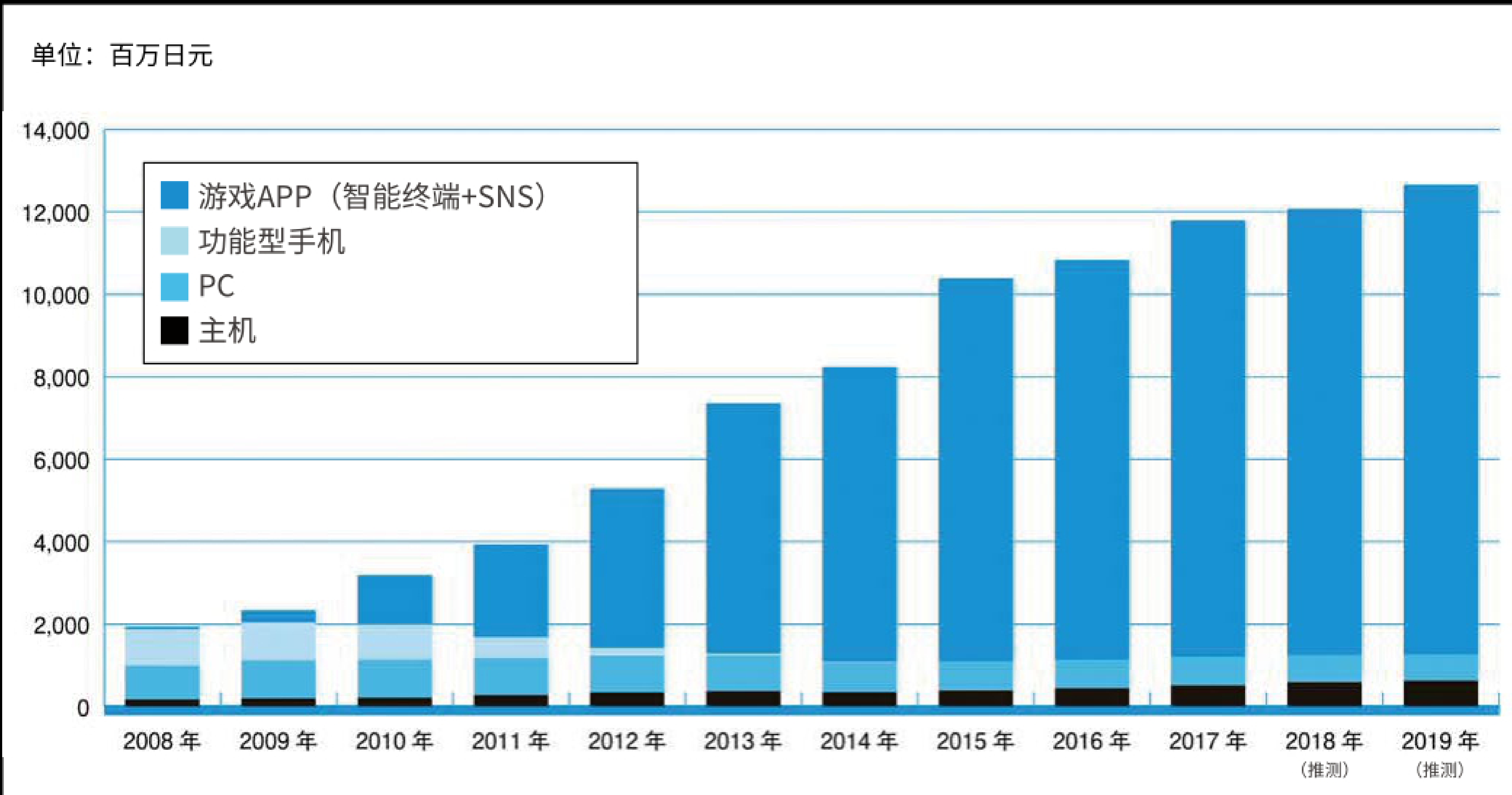
年龄层从 20 岁到 40 岁的客户——同时也是最具消费能力的客户，从而获得了成功。

另外，前文提到任天堂加入手机市场并没带来太大的革命，这仅仅是从销售额层面上讲的。他们在 2016 年 12 月推出的《超级马力欧 酷跑》，以及 2017 年 11 月推出的《动物之森 口袋露营》都在强力的品牌效应带动下，从下载量上力压其他对手，从而实现了“扩大 IP 的玩家群体”这个方针。此外，2017 年 2 月上线的《火焰之纹章 英雄》在同年的 APP 课金榜上也取得了优异的成绩，由此可见任天堂在手游这条道路上，正不断探索着如何提高营收和扩大用户群体数量的方针。

2008 年～ 2017 年日本各在线平台游戏市场规模推移

统计时间：2007年12月31日～2017年12月31日
单位：亿日元

	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年（推测）	2019（推测）
主机	172	202	218	285	342	375	353	392	445	514	596	631
PC	820	920	922	887	895	861	713	711	696	693	659	634
功能型手机	890	920	854	512	192	53	19	-	-	-	-	-
智能手机	55	290	1,187	2,249	3,856	6,069	7,154	9,283	9,690	10,580	10,815	11,397
合计	1,937	2,332	3,181	3,933	5,285	7,358	8,239	10,386	10,831	11,787	12,070	12,662



“大逃杀”成为了 PC 与手机游戏的热门

2017 年最具话题性的游戏类型毫无疑问是“大逃杀”。2018 年手机游戏市场恐怕还在“大逃杀”类型游戏的带动下进一步扩大。2017 年 11 月《荒野行动》登陆日服之后便一直位居于各类榜单的高位置，日服 iOS 商店的下载榜单上更是连续多周处于榜首地位，人气不断升温。之后《堡垒之夜》和《绝地求生》（以下简称“PUBG”）也分别在 2018 年的 3 月和 5 月相继推出了手机版，从而在日本掀起了“大逃杀”热潮。

“大逃杀”类游戏兴起的开端开始于 2017 年 3 月在 Steam 上推出先行版的《PUBG》。虽然多名玩家一起进行游戏，并且使用不同的武器互相厮杀直到剩下最后 1 位胜利者，这种规则并非《PUBG》首创，但是要让 100 名玩家同时在广阔的地图上进行对战，这对硬件和网络的要求非常高，无论 PC 还是智能手机在早些



年的时候是难以想象的，《PUBG》成功克服了重重困难，给玩家带来了突破性的玩法和前所未有的体验，在一夜间席卷全世界自然也在情理之中。

在日本，从本世纪00年代开始流行MMORPG，到10年代智能手机开始普及，玩家数量和市场规模都经历了急速增长，当增长到一个临界点之后，其受瞩目的程度都开始缓缓下降。但是近几年来主机游戏很多都采取了多平台和国际化策略，反而使得市场规模逐渐上涨。

另外，强调长线盈利但是游戏数量还比较少的HTML5，以及以DMM、Yahoo等平台为主导的网页游戏，目前正处于新旧技术的激烈竞争的时期。今后PC可能会以更丰富的游戏类型获得更广的用户支持。

电子竞技能否在日本开花结果

从2017年日本游戏业界一个比较热门的话题就是电子竞技。日本电竞行业目前的现状，无论是大会的奖金额度还是选手的数量和质量都远远不如其他国家，而且主流的游戏也有很大的区别。根据日本总务省统计的数据，2017年日本电竞的市场规模还不到5亿日元，规模仍然非常小，不过有奖金的电竞大赛以及职业选手的数量正逐渐增加，在电视、新闻等媒体上的曝光度也显著增多，认知度已经逐渐广泛传播开来，2018年2月还成立了日本电子竞技联合会（Japan esports Union，简称“JeSU”），电竞行业正有条不紊地发展起来。

有部分业内人士批判日本电竞发展得太过仓促而不重视质量，但是回头看看社交游戏、众筹，乃至Mercari和雅虎拍卖等C2C（客户对客户）交易平台刚起步的时候也遭受过不少类似的非议，就连日本游戏业界的权威CESA（电子娱乐协会）很多年前也批判过二手游戏市场和“东京游戏展”。这些事物经历了时间的考验之后，无一不能一边修正自身的缺点一边稳步发展，进而获得了社会的认可，相信电竞行业也会不断地排除这些非议成长起来。


▲2018年2月1日，日本电子竞技联合会正式成立。

掌机沉寂 被取代还是等待变革

回顾平成时代这30年，也正是掌机兴衰浮沉的30年。任天堂在1989年，即平成元年推出了Game Boy（以下简称“GB”），这当时在日本也存在一些否定的声音，理由是明明已经有一台能够连接彩色电视游玩的主机FC了，虽然GB便携，但为什么还要在这台黑白小屏幕而且还要装干电池的主机上玩游戏呢。到了90年代中，掌机一度陷入濒临消亡的危机，但是得益于《精灵宝可梦》的出现奇迹地复苏，在这之后，又成功地抓住了新老用户群体，成为了日本游戏市场中的一个核心部分。00年代索尼以PSP进军了掌机市场，并且与NDS一起以各自不同的理念扩大掌机玩家的用户群体。但是到2012年以后，智能手机的出现让掌机逐渐走向衰落。目前曾经推出过掌机的两家硬件厂商——任天堂和索尼，都没有再公布新的掌机产品。单纯作为游戏终端的掌机未来会被智能手机取代，还是会被Switch取代，抑或现在只是更具革命性的产品诞生前的低潮期，恐怕只有时间能给出答案。

掌机作为一个时代的象征走过了平成的30年，而一路过来的玩家也从孩子渐渐迈入了中年，他们当中不少人已经成为了父母，而他们的子女很多都成为了新的玩家。除了像《精灵宝可梦》、《妖怪手表》等不断吸收新世代玩家的作品之外，还有针对老玩家情怀的迷你FC，迷你SFC推出，甚至有同时面向两代人的Nintendo Labo，游戏本身也在不断地往多样化发展，以适应不同层面玩家的需求。

玩家消费观念转变 游戏正朝着多元化发展



对日本而言，由于人口老龄化的严重问题导致经济很难有爆发性的增长，但另一方面，工作方式的改革以及Premium Friday等促进消费的政策让人目光集中到悠闲娱乐市场，而且用户的消费观念也逐渐从物件消费向服务消费转变，他们愿意为体验新鲜的事物而消费，带来的结果就是游戏有关的展会、比赛、演唱会等不同形式的活动显著地增加，比如在2020年东京奥运会举办之前，日本环球影城计划开设“超级任天堂世界”项目。这说明游戏的消费已经不再局限于直接购买产品或者服务上了。

还有电竞的兴起以及主播、虚拟主播的出现也带动起了游戏直播行业，而直播又让很多原本不玩游戏的人也成为了游戏市场的目标客户。游戏娱乐的受众群体恐怕正以远超我们想象的速度扩大，盈利方式也不断往多元化延伸。随着日本的平成时代结束，游戏行业也将会迈入新的纪元。

在这样的环境下，越是能超出玩家想象和预期，越是能带来新体验的产品就越能取得成功。NS也好，“吃鸡”也好，哪怕《DQ》或《怪物猎人》的进化也好，无一不印证了“出奇制胜”这句老话。

BNEI 以 IP 战略营生

要说到日本游戏厂商里谁拥有 IP 数量最多，BNEI 认第二的话，恐怕没有其他厂商能拍胸口说自己是第一，因为 BNEI 手里除了有当年万代和南梦宫的原创游戏 IP 之外，还有着为数众多的动画漫画改编游戏版权。事实上，2017 年内发售游戏数量最多的厂商就是 BNEI，可见“人海战术“还是颇具威力的。

文：秋沙雨　美编：雷普利

厂商简介

Bandai Namco Entertainment Inc. 是 Bandai Namco 集团用于经营网络、主机、街机业务以及游戏开发的核心企业之一，游戏相关的周边展开或者联动也是交由该企业负责。其英文简称为“BNEI”，日文简称为“バンナム”。

Bandai 在 2005 年合并 Namco，2006 年 Bandai 将旗下的游戏部门统合起来组成了“Bandai Namco Games Inc.”，当时的英文缩写为“NBGI”，直到 2014 年 4 月 1 日才更变为“BNGI”。在 2015 年，BN 集团再次重新整合 BNGI 旗下的各部门，并将其正式更名为“BNEI”。

BNEI 旗下的集团包括有 Bandai Namco Studio、D3 Publisher、Bandai Namco Online、B.B.Studio、VIBE、BANDAI NAMCO Technica、Banpresto、SUNRISE 等。

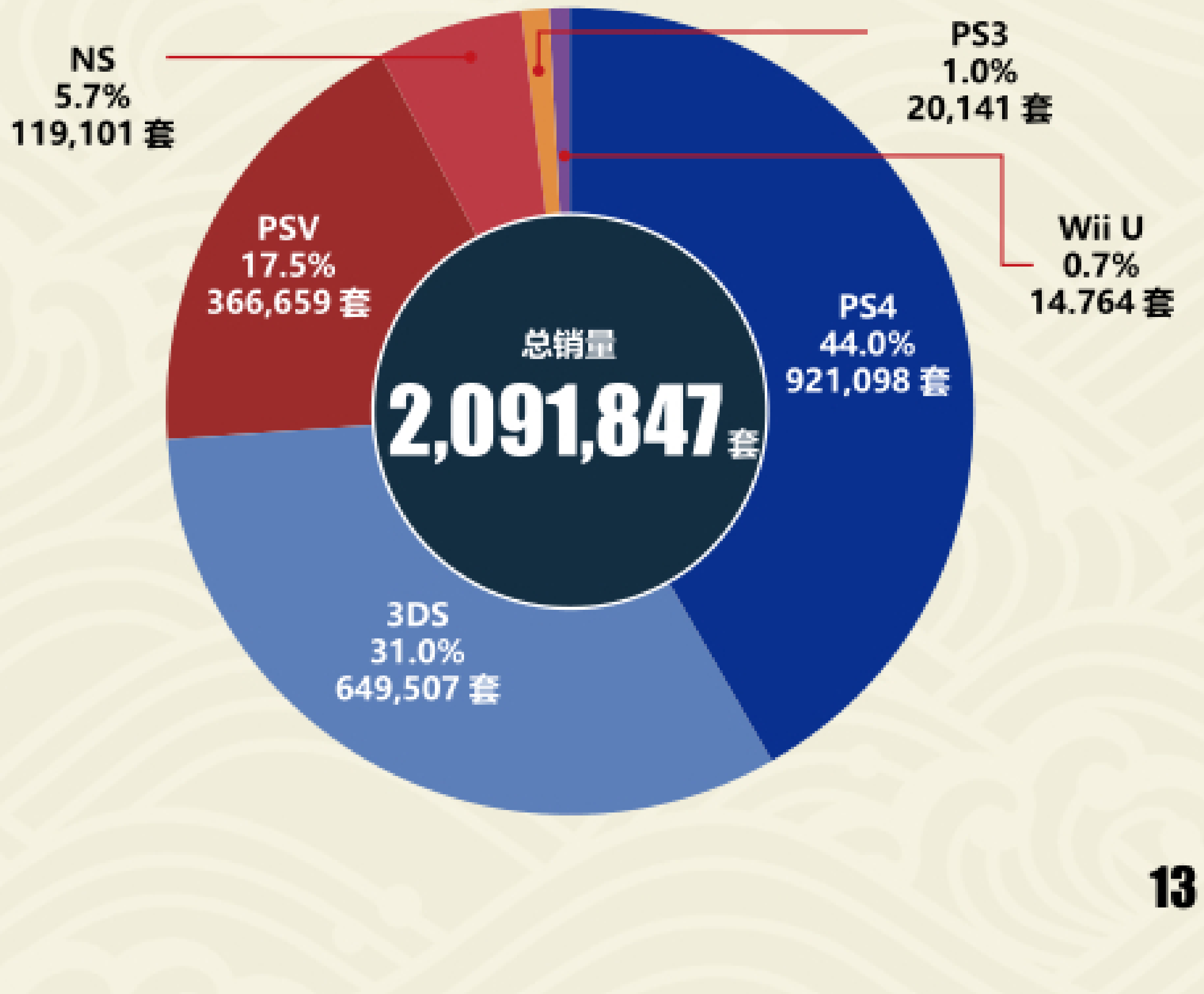
除了在日本国内发展业务之外，BNEI 以及其旗下部门在美国、欧洲、新加坡、加拿大等国家都开设有专门的分部来展开面对海外玩家的业务，当然在亚洲也有专门的业务。和其他地区一样，BNEI 亚洲部门主要负责韩国和中国香港地区、中国台湾地区的游戏发行和游戏代理工作，因为 BNEI 有自己的翻译部门，所以在亚洲地区的游戏中文化并非和 SIEH 合作而是 BNEI 自行进行翻译的。



■和成立时相比，工作室主页上的光是代表人物就以肉眼可见的速度减少，开发人员流失也是为何这两年能经常能看到BNEI招聘启事的缘故。

2017 年销售数据一览

在 2017 年里 BNEI 总共发售了 159 款游戏，游戏总销量为 2,091,847 套，发售的游戏数量和 2016 年相差无几，但是由于没有大热门的 IP，游戏总销量和 2016 年相比下降了 100 万套左右。从 2015 年开始的游戏总销量都以每年 100 万的速度在下降，尽管如此也依然保持在日厂游戏总销量榜的前五名以内。和 2016 年相比 PS3 平台的游戏比例更进一步减少，PSV 和 3DS 也有小幅度下降，而 PS4 的游戏比例和 2016 年相比增加了将近 11%。虽然是 NS 发售头一年，不过对 BNEI 来说着眼市场成熟的平台才是保证利益的关键，这也能解释年度游戏销量榜里只有 1 款 NS 游戏的原因。



2017年软件销量TOP10

统计时间：发售日~2017年12月31日

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	3DS	龙珠英雄 究极任务X	213,926
2	PS4	高达VS	128,945
3	PS4	超级机器人大战V	111,975
4	PSV	超级机器人大战V	111,975
5	3DS	职业棒球 家庭竞技场 顶级赛事	109,954
6	NS	龙珠 超次元2	90,839
7	PS4	铁拳7	88,925
8	PS4	.hack//G.U. 最终代码	60,847
9	PSV	加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏	60,447
10	PS4	巨影都市	59,789

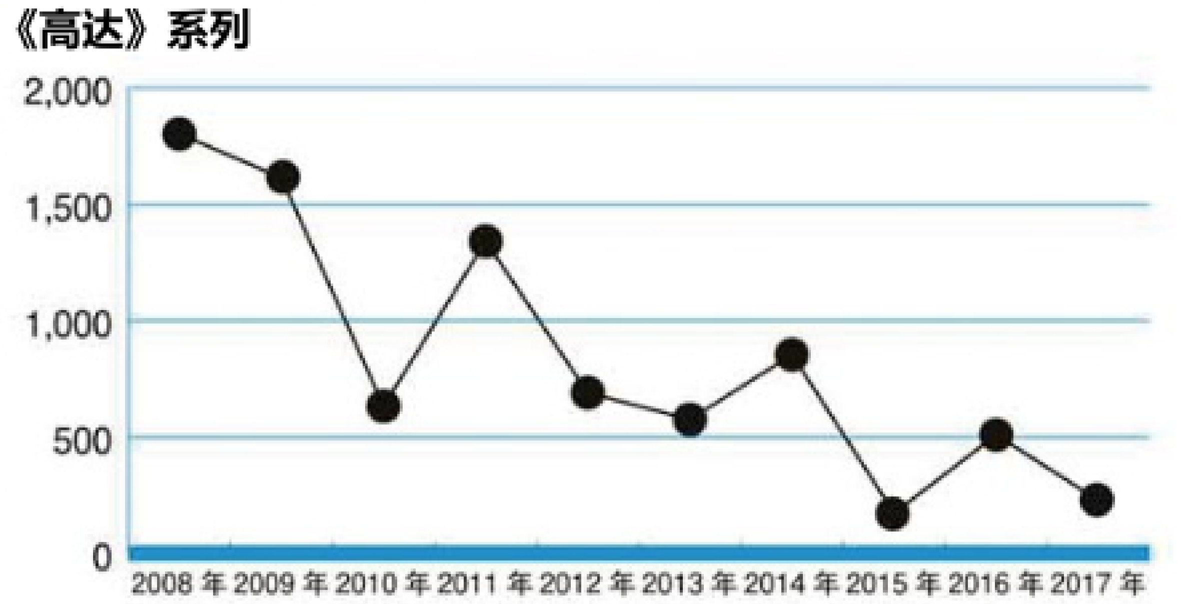


知名IP系列年间销量推移数据

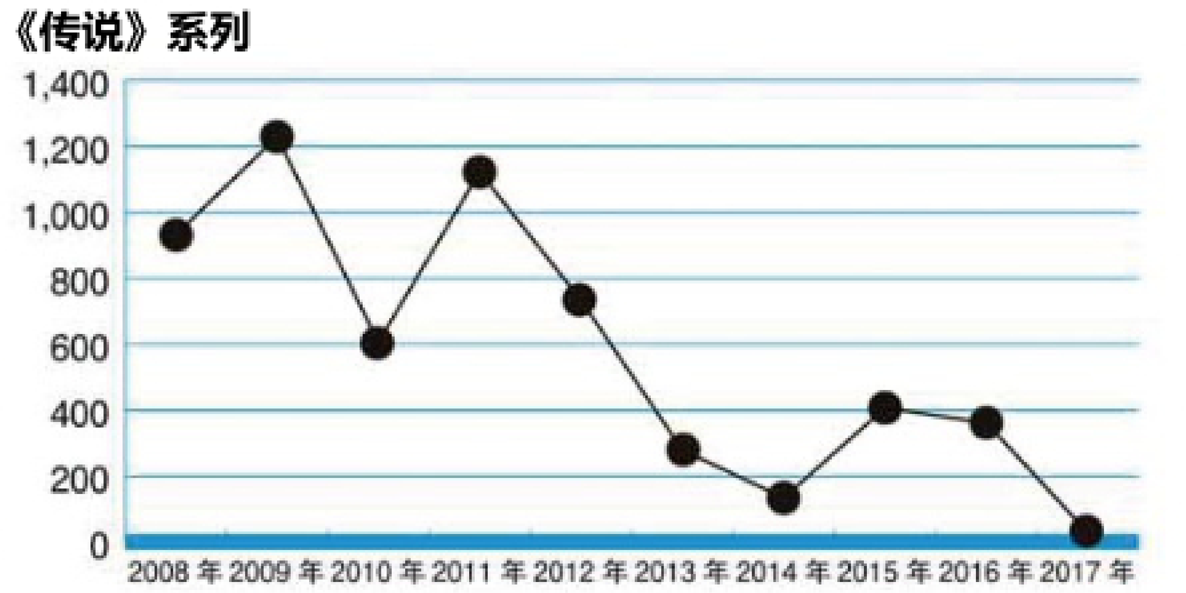
系列	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	合计
高达	1,801,432	1,613,350	623,421	1,340,271	689,906	575,407	853,480	173,135	509,246	227,653	8,416,201
传说	931,754	1,229,465	606,555	1,122,702	733,579	279,605	134,150	406,989	362,036	29,503	5,836,338
超级机器人大战	883,314	417,513	378,619	422,962	703,788	344,241	438,860	409,570	152,780	249,845	4,401,492

推移表 单位：千套

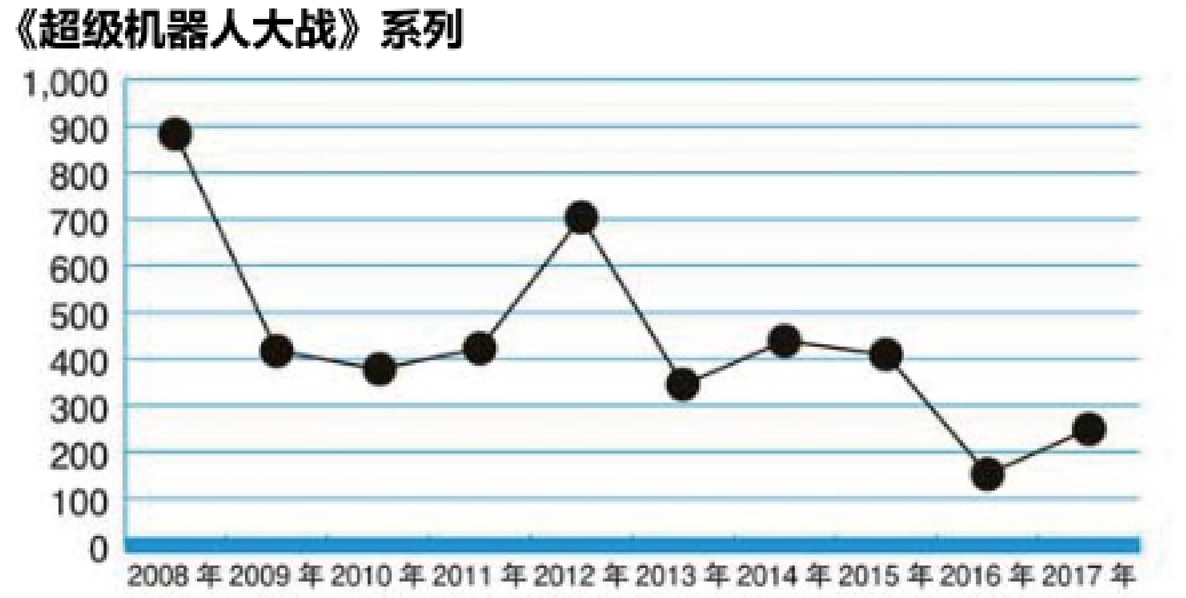
《高达》系列



《传说》系列



《超级机器人大战》系列

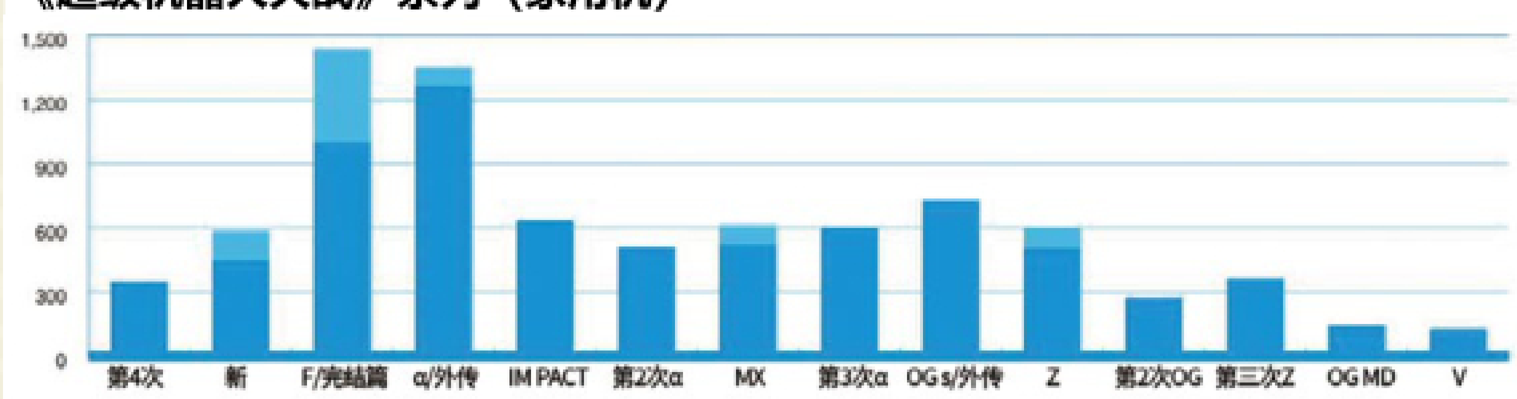


知名IP系列各作销量数据

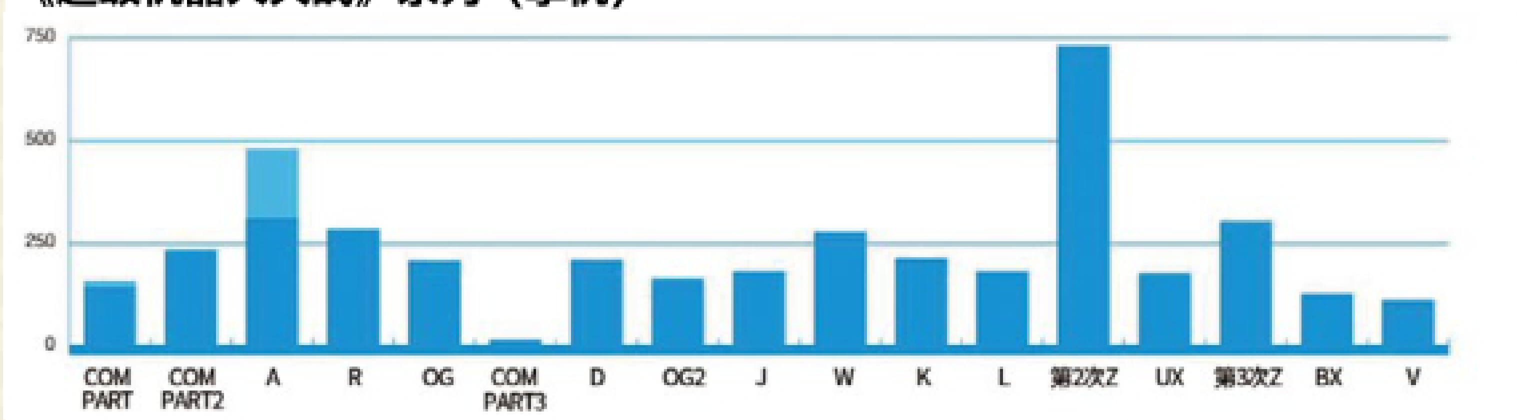
统计时间：发售日~2017年12月31日

本篇　移植、重制　廉价版　　单位：千套

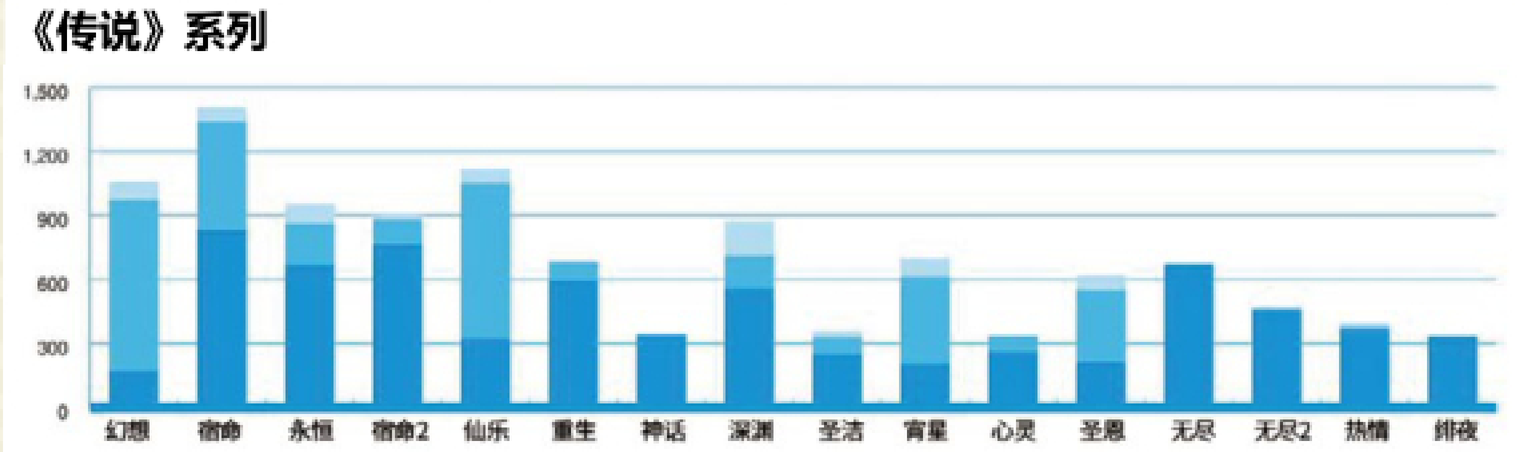
《超级机器人大战》系列（家用机）



《超级机器人大战》系列（掌机）



《传说》系列



2018 年上半年经营状况简析

2018 年软件销量 TOP8

统计时间：发售日~ 2018 年 7 月 1 日

1 黑暗之魂 重制版 PS4 **115,291**

2 超级机器人大战 X PS4 **105,504**

3 刀剑神域 夺命凶弹 PS4 **99,372**

顺位	机种	游戏名	累积销量（日本地区）
4	PS4	龙珠 Z 战士	92,935
5	PS4	新高达破坏者	72,949
6	PSV	超级机器人大战 X	63,946
7	PS4	少女与战车 梦幻大会战	57,547
8	PS4	银魂乱舞	38,443
9	PSV	银魂乱舞	23,417
10	PSV	偶像星愿 Twelve Fantasia!	21,481



整体经营状态分析

正如前言所说，2017 年的 BNEI 依然采用“人海战术”，除了主机游戏之外还有在手机端、页游端等平台上架的各类游戏。从销量榜的成绩来看，种类也还算丰富，从知名 IP 新作到移植作都取得不错的成绩。不过由于缺少能够引起话题的大作（例如往年的《黑暗之魂》正统作之类），销量在 20 万以上的也就只有 3DS 平台的《龙珠英雄 究极任务 X》，这一现状在 2018 年上半年结束后也没有得到改善。2018 年上半年销量最好的游戏是属于“炒冷饭”性质的《黑暗之魂 重制版》，也不得不佩服这个系列在玩家们心目中的地位。不过纵观 2017 年和 2018 年上半年，这 18 个月里 BNEI 对 NS 这位新贵的重视还是有待提高，目前为止 BNEI 登陆 NS 平台的游戏多数为近几年已发售游戏的移植版，虽说有不少新内容，不过在号召力上除了 2017 年的《龙珠 超次元 2》之外都略为逊色。

最关键的问题还是在于作为 BNEI 游戏开发主力的 BN 工作室在 2017 年的活跃领域大多都转移到了手游或者是与其他厂商协助开发的方面上，从知名的“《偶像大师》系列”到由主机游戏小组亲手操刀的《镜光传说》，再到 2017 年投入了巨大精力来进行宣传的《LayereD Stories 0》，无一不是 BN 工作室在 2017 年投入的心血。相对地，2017 年 BN 工作室在主机平台的活跃也就只有《高达 VS》和《偶像大师 星光舞台》这些看似来头不小的作品，但是缺少高质量又有话题性的作品，使得 BNEI 在 2017 年主机平台的成绩并不好看。

进入 2018 年之后这个现状也没有被打破，上半年里发售的《新高达破坏者》由于游戏质量问题而引起争议，也使得前作 20 万以上的首发销量到了本作就滑落至 7 万左右，想要达到前作的销量水平也很不现实。从《高达 VS》到《新高达破坏者》，近几年来主机平台的《高达》相关游戏口碑欠佳也是值得关注的一个问题。

TGS 展望

考虑到 BNEI 年底的游戏发售计划，今年的 TGS 估计会是以试玩为主，事实上将于今年发售（包括原定于今年发售）的诸多游戏从 E3 时开始就有不少实机试玩，《噬血代码》、《皇牌空战 7》、《灵魂能力VI》和《JUMP 战队》便是其中的代表。在年内举办过一次最速试玩会的《噬神者 3》也许会放出根据玩家的意见来重新调整后的试玩版本也说不定。有关注过 BNEI 官网的读者可以发现，BNEI 的游戏列表里发售日在 2018 年之后的作品包括《噬神者 3》在内也只有寥寥数作，在下半年里恐怕是免不了公布一波游戏新作（例如 TGS 的展前发布会），在今年年中的传说祭上画了个大饼的《传说》新作也是有不少玩家期待着能在年内窥视到新作的庐山真面目。

未来经营状况展望

从 2018 年财报目标来看，这一财年的销售中心会是《噬血代码》、《皇牌空战 7》等新作，但是《噬血代码》的大幅度延期、《皇牌空战 7》至今发售日都尚未确定，使得 BNEI 在 2018 年的发展也叫人琢磨不透。值得庆幸的是《噬血代码》的延期并不会影响到《噬神者 3》的开发，就最近公开的实机影像来开，如果不出意外的话 2019 年也许就能等到《噬神者 3》问世。

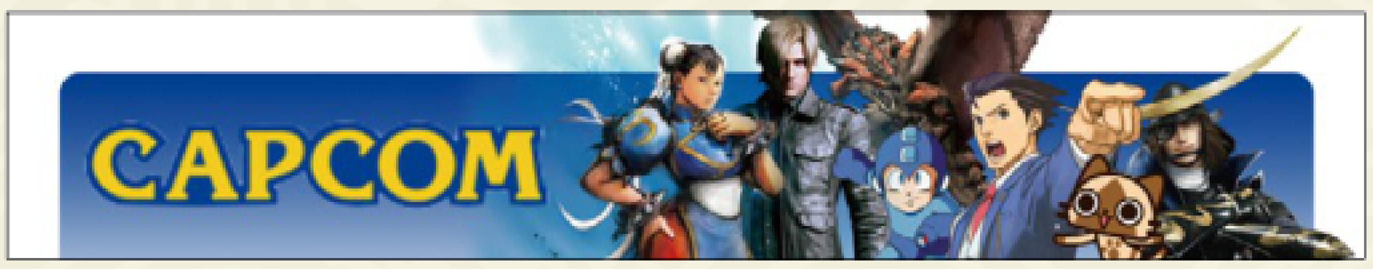
2018 财年内值得期待的还有《灵魂能力VI》、《宵星传说 重制版》、《海贼王 世界观察者》以及 D3P 的《地球防卫军》等作品，尤其是在玩家群体里口碑极佳的《宵星传说 重制版》，虽然只是 PS3 版移植，不过登陆全平台加上全球同步也使得 RPG 粉丝们蠢蠢欲动。

CAPCOM
日本最强技术力

虽然“冷饭”仍然是去年 Capcom 的第一生产力，但《生化危机 7》所展示的技术力以及《怪物猎人 世界》的横空问世一改之前玩家对 Capcom 的负面评价。这些经典 IP 的逐一复苏不仅是系列上的延续，技术与玩法的大胆创新更是为陷入死水的日本产业树立了榜样。

文：六等星　美编：01

厂商简介



Capcom 脱胎于 1979 年辻本宪三创办的 IRM 公司，正式更名 Capcom 则是在 1983 年，选用了子公司“Capsule Computer”的三个首字母。公司旗下卧虎藏龙，例如三上真司、藤原得郎、冈本吉起、船水纪孝、神谷英树、稻叶敦志等，第四开发部与四叶草工作室更是游戏史上的传奇部门，为玩家们带来了许多优质作品，《魔界村》、《龙战士》如今依然被玩家们津津乐道，《洛克人》、《街头霸王》也仍活跃在玩家的视野之中。

在目前日本游戏市场陷入困境的时代，Capcom 的作品依然受到全球玩家的期待，众多经典作品在不断重制高清化后仍能获得喜人的销量，手游、页游以及柏青哥也占据着一席之地。

玩家之所以如此喜爱这家厂商，更多是因为 Capcom 在不断“炒冷饭”的同时，仍然保质保量不断地推出高素质新作，去年的《生化危机 7》虽然销量平平，但 RE 引擎展现的实力使得《生化危机 2 重制版》与《鬼泣 5》更令人期待，《怪物猎人 世界》更是掀开这个系列新的篇章。



2017 年销售数据一览

2017 年年初上市的《生化危机 7》虽然展现了 Capcom 强大的技术实力，但第一人称的玩法与过于简短的内容使得本作不及前作那般恐怖，好在后续不断推出的 DLC 与折扣令这款游戏长卖并在海外市场取得了不错的成绩，今年年初销量已突破 510 万套。

此外 NS 平台的《怪物猎人 ××》虽是移植作品，发售前夕还受到《怪物猎人 世界》公布的冲击，但借着 NS 的大热仍创下了不错的销售成绩，同样得到增益的还有《终极街头霸王 2》，然而面向欧美市场的《漫威英雄对 Capcom 无限》则出现了疲软的趋势，虽销量仍突破百万，但对比前作有明显的下滑。

其余方面电子竞技的发展为旗下的《街头霸王》等系列创造了更好的生存环境，网游与手游的运营有条不紊，收益稳定，运营长达 10 年的《怪物猎人 边境》还推出了全新的资料片，帕青哥事业部门情况不容乐观，好在机器成本较低，不影响 Capcom 的整体发展走向。



▲《生化危机 7》后续推出的多弹 DLC 不仅丰富了内容，也维持了本作的话题热度。

2017 年软件销量 TOP10

统计时间：发售日 ~2017 年 12 月 31 日

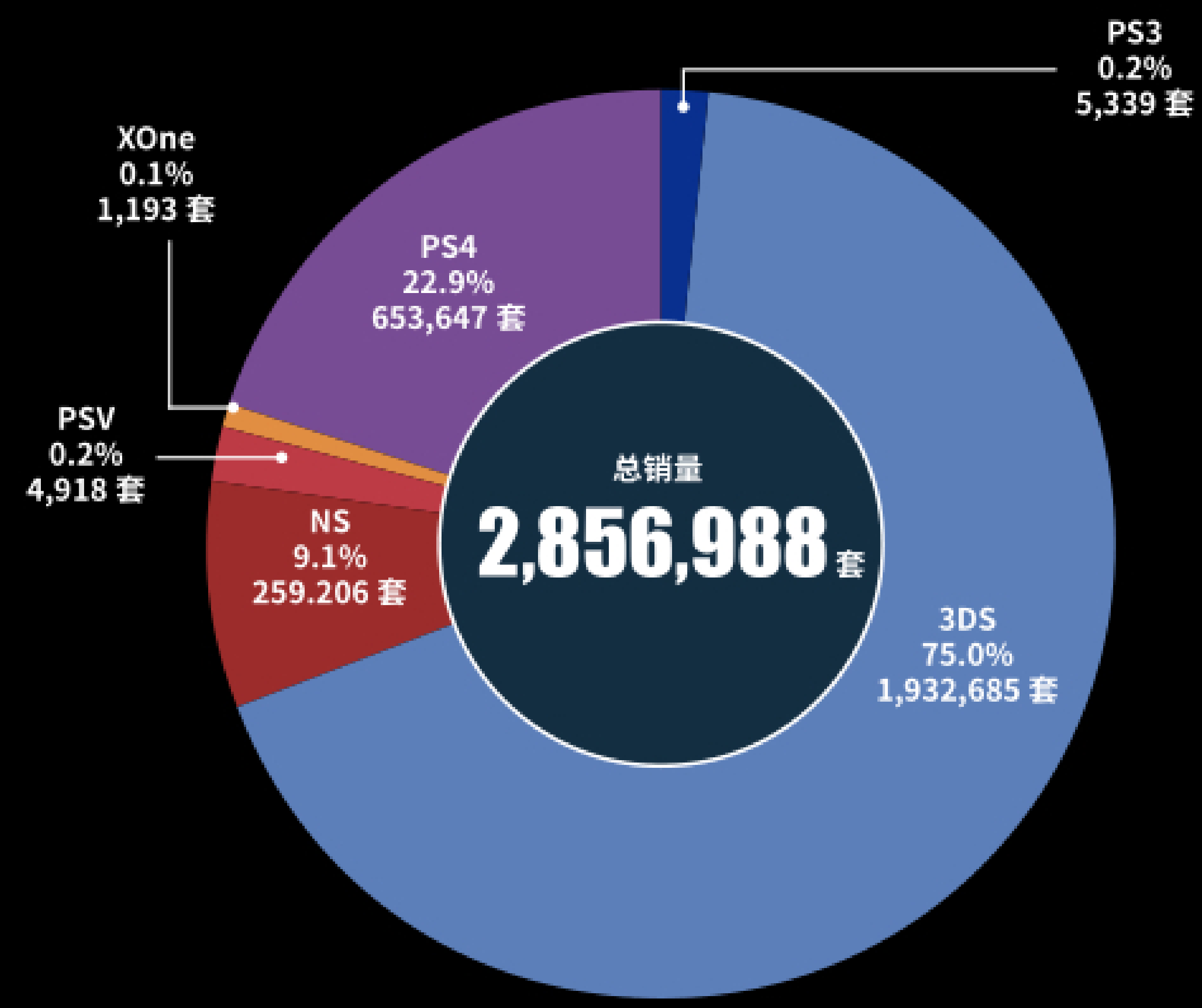
1 怪物猎人 ×× 3DS **1,684,991**

2 生化危机 7 PS4 **335,081**

3 怪物猎人 ×× NS 版 NS **203,359**

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	3DS	大逆转裁判 2 成步堂龙之介的觉悟	110,941
5	PS4	生化危机 6	56,421
6	NS	终极街头霸王 2 最后的挑战者	34,646
7	PS4	生化危机 5	56,421
8	3DS	怪物猎人 ×	30,877
9	PS4	生化危机 4	26,134
10	PS4	龙之信条 黑暗觉者	24,856

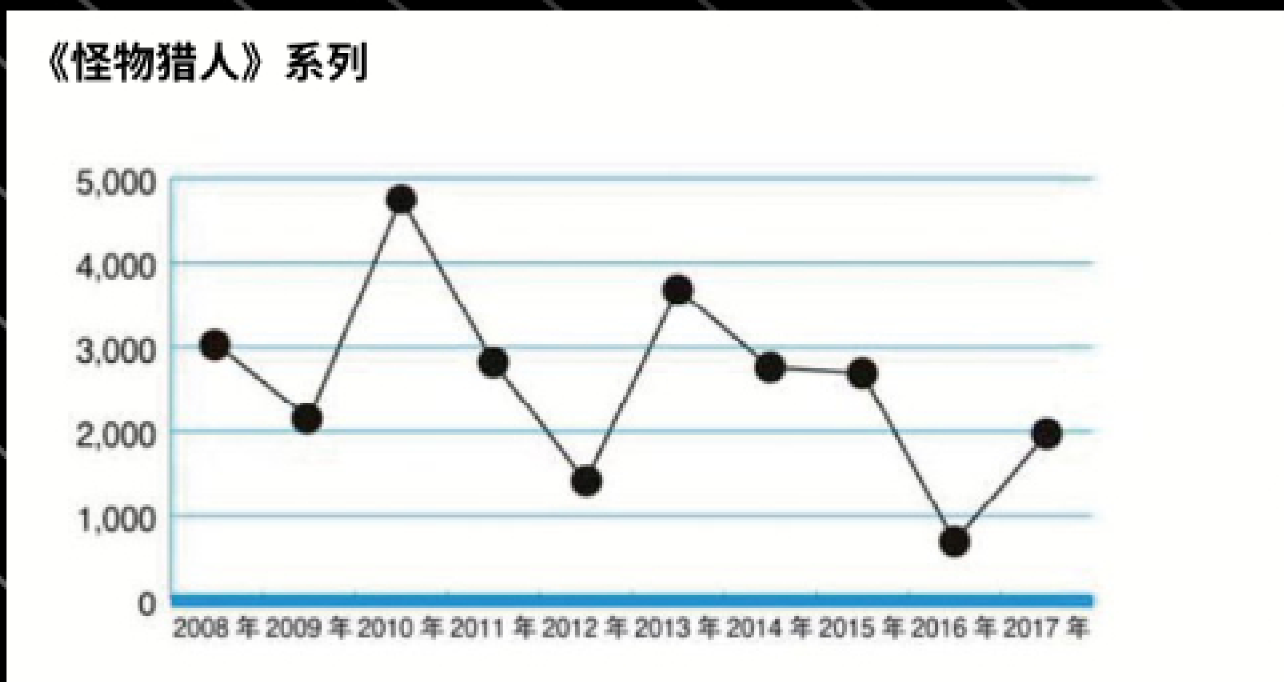
软件销量构成比

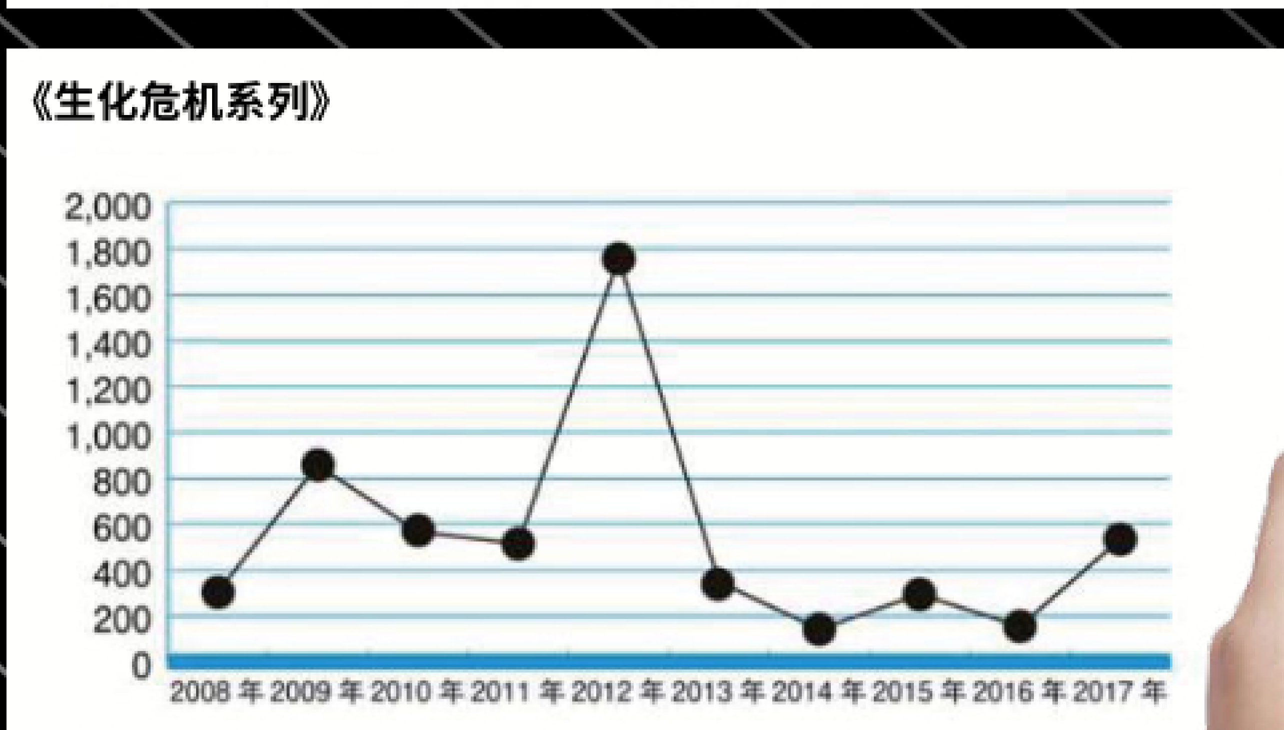


知名 IP 系列年间销量推移数据

系列	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	合计
怪物猎人	3,034,665	2,161,360	4,751,157	2,824,963	1,415,912	3,684,015	2,767,441	2,696,343	698,736	1,973,268	26,007,860
生化危机	302,387	856,988	566,893	515,406	1,757,072	348,132	142,473	293,874	155,286	534,590	5,472,967

推移表 单位：千套

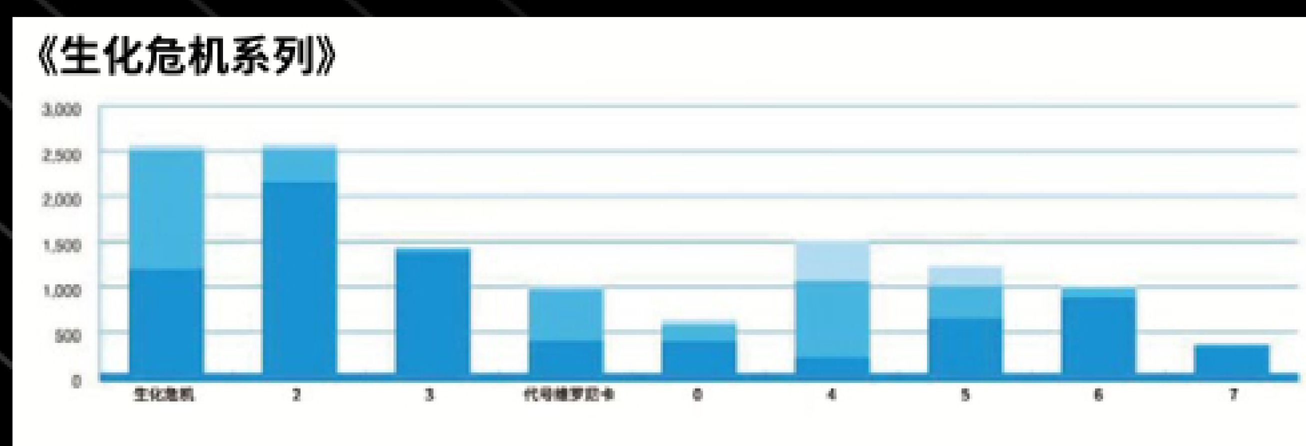


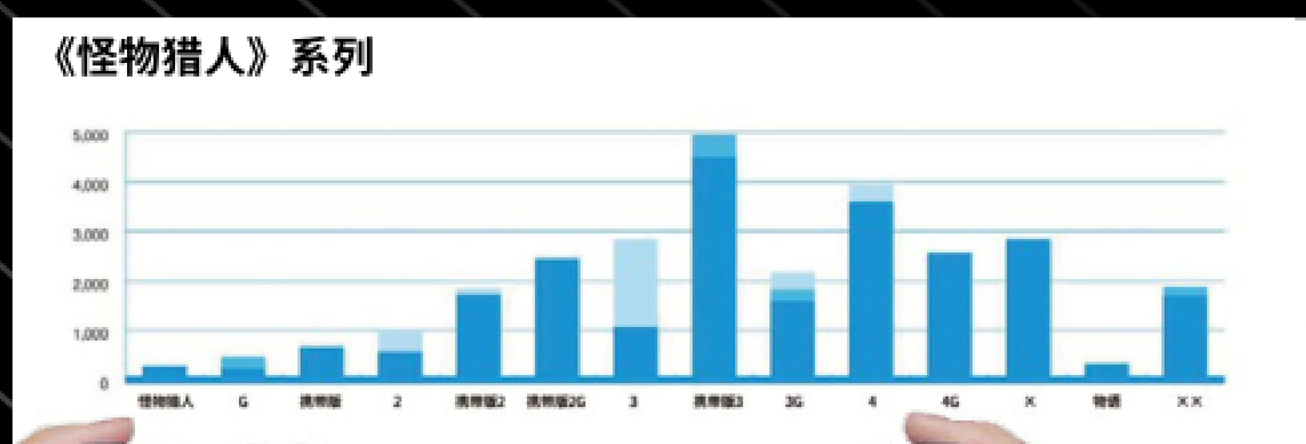


知名 IP 系列各作销量数据

统计时间：发售日 ~2017 年 12 月 31 日

本篇　移植、重制　廉价版　单位：千套







▶与 NS 的火爆对比，《怪物猎人 ×× NS 版》的销量并不乐观，玩家对老《怪猎》感到疲劳。

现状/未来

CAPCOM

2018 年上半年经营状况简析

2018 年软件销量 TOP3

统计时间：发售日 ~2018 年 7 月 1 日

排名	游戏	平台	销量
1	怪物猎人 世界	PS4	2,006,158
2	怪物猎人 ×× NS 版	NS	7,760
3	鬼泣 HD 合集	PS4	6,800

注：《怪物猎人 XX NS 版》为 2018 年 1 月 1 日销量 ~7 月 1 日销量



▲《洛克人 遗产合集》好评如潮，令人更加期待正统续作《洛克人 11》的发售。

整体经营状态分析

2018 年的拳头产品《怪物猎人 世界》一鸣惊人，不仅彻底改头换面达到了本世代的画面水准，操作优化与生态系统的引进还吸引大量从未接触过本系列的玩家，扩大了用户群体，仅两个月全球销量便突破 790 万，成为了 Capcom 历史上最畅销的游戏，竖立一个新的里程碑。不过内容不足仍是本作的问题之一，后续每月的活动与新怪物的加入虽努力维持着游戏的活力，但仍有下滑趋势。

在《怪物猎人 世界》大展神威之际，“冷饭”重制依旧进行着，《鬼泣 HD 合集》相比上世代版本虽没有区别，销量不济，但首次加入的官方中文为中文大军再添一名猛将，E3 公布的正统续作《鬼泣 5》与《生化危机 2 重制版》更是令玩家们期待来年的发力。按照这个趋势，Capcom 旗下众多经典 IP 都有望在新技术下得到新生的机会。

由于《怪物猎人 世界》发售日在 2017 年财报之前（截止至 2018 年 3 月 31 日），因此去年的财报是 Capcom 历史上盈利最高的一年，也为 2018 年开了一个好头，下半年的《洛克人 遗产合集》受到玩家媒体一致好评，并为正统续作《洛克人 11》营造了良好的市场氛围，而来年年初的《生化危机 2 重制版》必定又将掀起一股热潮，前景一片大好。



■Capcom 在 E3 2018 上又公布了《生化危机 2 重制版》、《鬼泣 5》这样的大作。其中《生化危机 2 重制版》将在 2018 财年内发售，而 2019 年的重任就交给了《鬼泣 5》。

未来经营状况展望

今年 Capcom 已经靠《怪物猎人 世界》赚足了风头，即将发售的 PC 版还将使这部作品的销量再次提升。来年预计发售的《生化危机 2 重制版》与《鬼泣 5》就目前的反响来看便以算成功了一半，而 RE 引擎为 Capcom 带来的收益也显而易见，之前搁置的众多经典 IP 都有望看到续作的到来。

虽然 Capcom 每年推出的新作数量并不算多，但质量都有保证，另一方面 NS 的市场份额已经非常恐怖，Capcom 没有任何理由拒绝”《逆转裁判》《怪物猎人》等系列”新作登录 NS 带来庞大收益的诱惑力，而玩家需要做的就是默默等待了。

KOEI TECMO 老革命的新问题

从最早的“三国志”、“信长”，到众人皆知的“无双”，再到如今的“死或生”、“工作室”……随着 Koei 顺利完成对 Tecmo、Gust 的吸收和重组，这家游戏老铺在玩家心目中的形象也在不断变化。2017 年，第 8 世代的主力军 PS4 如日中天，第 9 世代的先锋 NS 率先上市，Koei Tecmo 也迎来了全新的挑战和机遇。

文：纱迦　　美编：雷普利

厂商简介

成立于 1978 年 7 月 25 日的 Koei，最早只是一家从事染料和工业药品买卖的小公司，其创始者是襟川阳一、襟川惠子夫妇。1979 年襟川阳一从妻子那里收到了一个特别的生日礼物：MZ-80，襟川阳一从此迷上了电脑，并决定将公司转型为开发和销售电脑软硬件。1981 年 10 月 26 日，公司的游戏处女作《川中岛合战》发售，“光荣”之名从此被万千玩家所铭记。

2011 年 4 月 1 日，Koei 与另一家游戏公司 Tecmo 重组为 Koei Tecmo Games。同年 12 月 13 日，Koei Tecmo 将 Gust 吸收为子会社。2016 年 4 月 1 日，Koei Tecmo Games 将旗下的游戏开发力量分设为 5 个开发组，各自负责不同的项目，详见下表。

组名	代表作品
シブサワ·コウ	《三国志》、《信长之野望》
ω-Force	《无双》、《讨鬼传》
Team NINJA	《忍者龙剑传》、《死或生》、《仁王》
Gust	《工作室》、《无夜之国》
Ruby Party	《遥远的时空中》、《金色的琴弦》



▲“《信长之野望》系列”目前销量已突破 1000万，图为初代的外包装。

2017 年销售数据一览

相比 2016 年，Koei Tecmo 在 2017 年内的成绩有大幅下滑。2016 年的数据是 1,301,098 套，而 2017 年的数据是 869,739 套。销售金额方面，2016 年是 94 亿 9200 万日元，2017 年是 65 亿 9700 万日元。

造成这一情况的原因在于，2017 年 Koei Tecmo 没有一个称得上大卖的游戏，销量最高的游戏《仁王》也就 16 万套。而 2016 年最畅销的《进击的巨人》三版本合计接近 30 万套，高下立判。而更深层次的原因则是 ω-Force 或者说“《无双》系列”表现不佳。整个 2017 年，《真·三国无双》和《战国无双》继续缺席，原本被寄予厚望的《全明星无双》被市场证实为远不能和《无双大蛇》相提并论，而《火焰之纹章 无双》也没有取得预想中的好成绩。不过传说中的雾件《仁王》不仅复活，而且能取得这样的成绩，已经足以称得上是意外之喜了，该作在海外的销售成绩还要更亮眼。

平台方面，PS4、PSV、NS 三大平台加起来占据了 89.9% 的份额，2016 年还在榜中的 PSP、XOne 已彻底消失，Wii U 也即将步其后尘。不难看出，PS4 已成为 Koei Tecmo 的首选平台，超过一半的份额足以说明问题，PSV 也因此受益而成为第二大平台。新平台 NS 虽然名列第三，但份额只有 15.2%。Koei Tecmo 对 NS 的大卖明显准备不足，除了早早确定下来的《火焰之纹章 无双》外，就只剩下《无双大蛇 2 终极版》、《真·三国无双 7 帝国》这样的陈年冷饭，而这些游戏的销量也不出意外地惨淡。没有搭上 NS 的便车，可以说是 2017 年 Koei Tecmo 的一大失措。

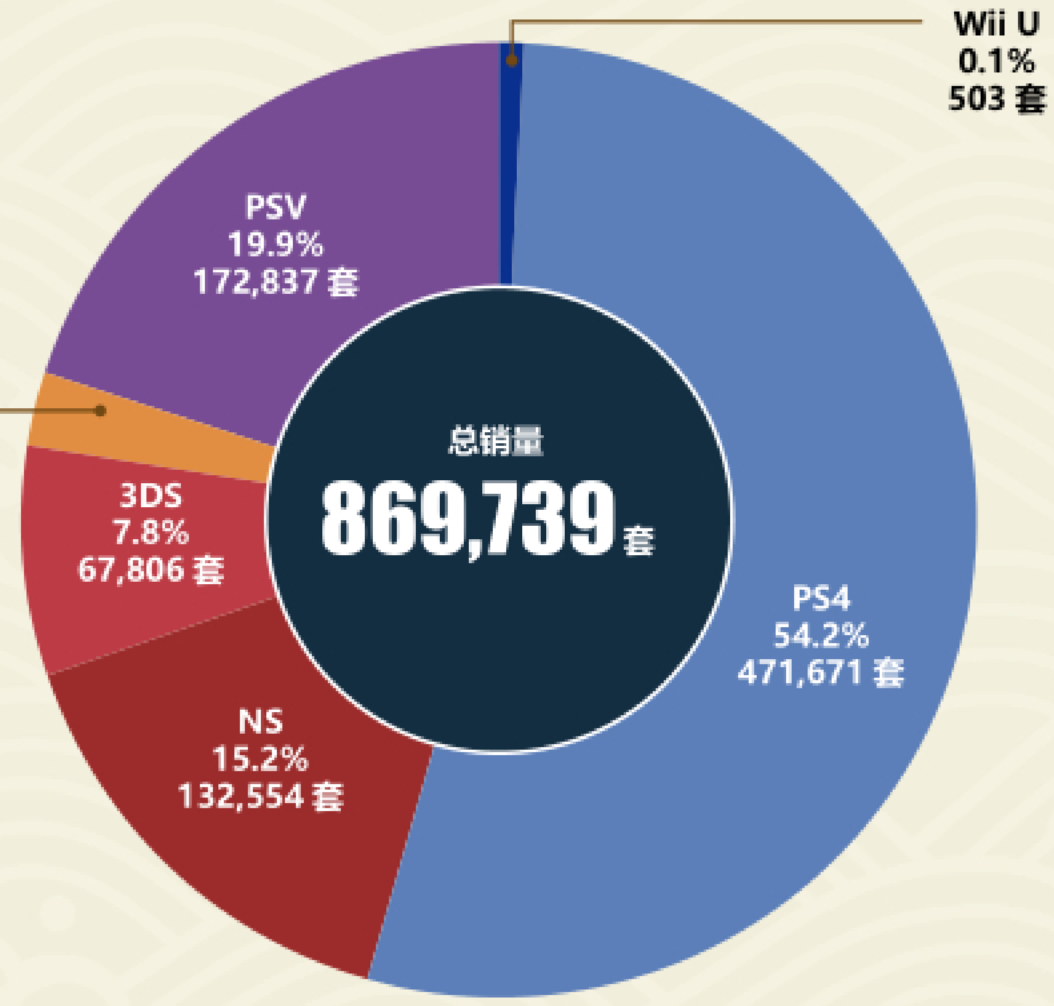


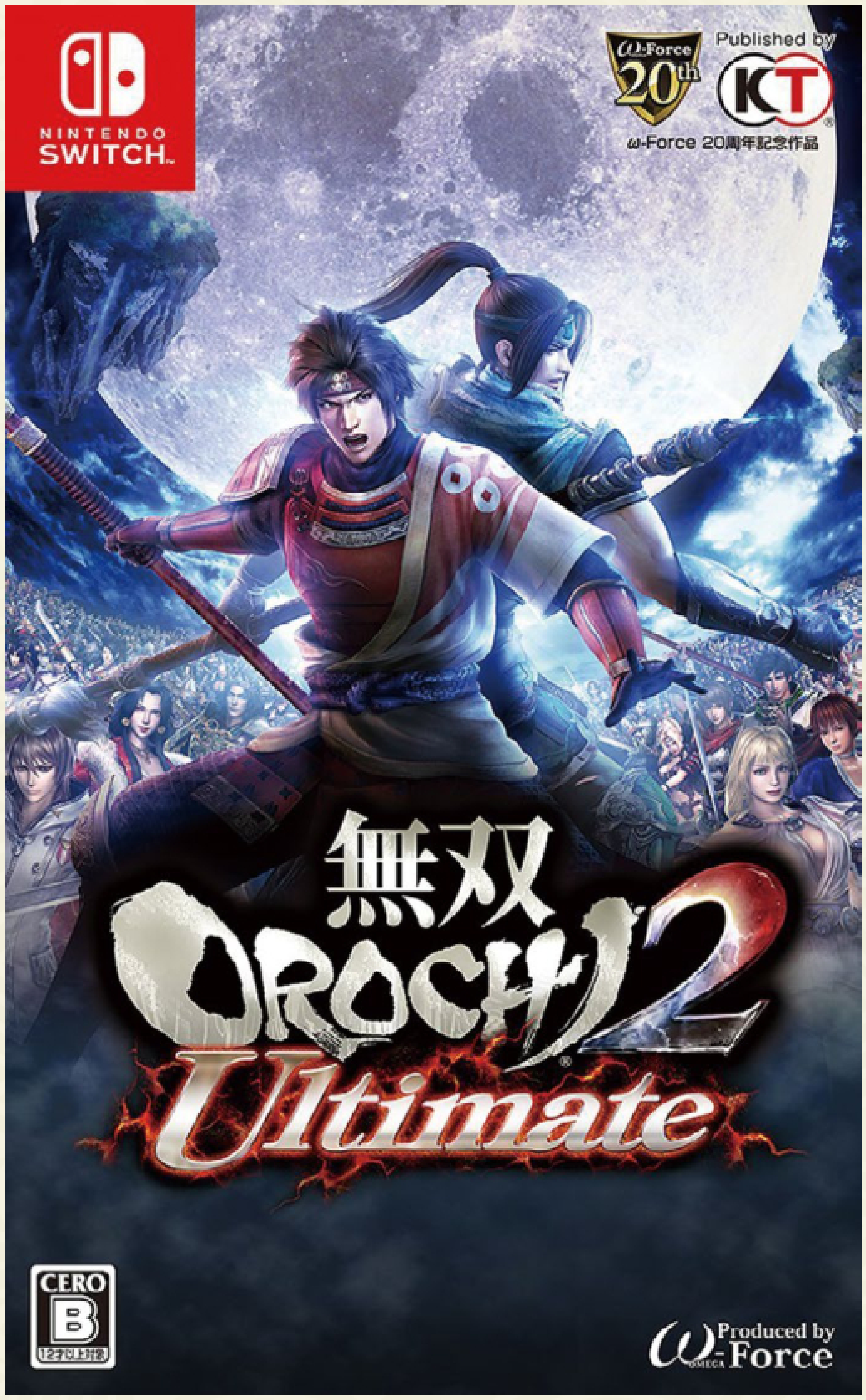
◀《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》算是2017年的小亮点。

现状/未来

KOEI TECMO

软件销量构成比





▲《无双大蛇2》一共有4个版本，其中《终极版》先后登陆了5个机种，可谓鞠躬尽瘁。

2017 年软件销量 TOP10

统计时间：发售日～ 2017 年 12 月 31 日

1 仁王 PS4 **164,587**

2 火焰之纹章 无双 NS **64,747**

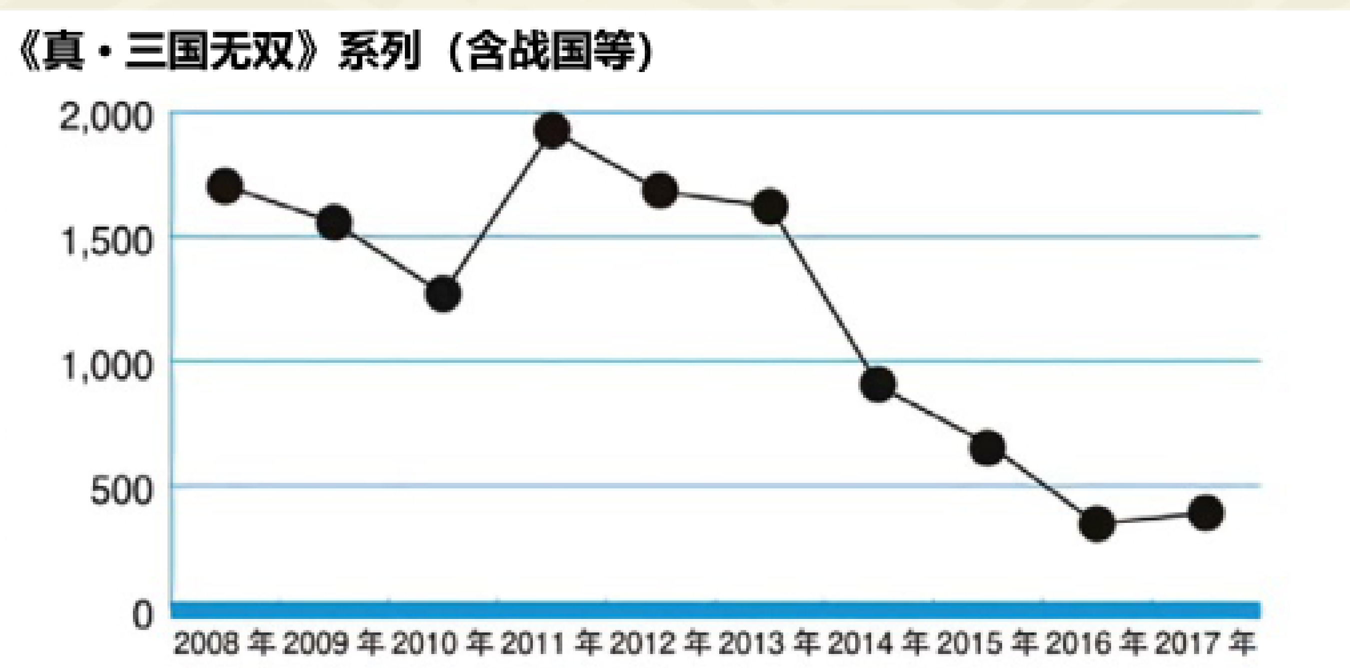
3 全明星无双 PS4 **61,697**

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PS4	信长之野望 大志	47,908
5	PS4	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	43,098
6	3DS	火焰之纹章 无双	38,239
7	PS4	无夜国度 2 新月的新娘	28,880
8	PS4	莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士	26,982
9	PSV	全明星无双	26,670
10	PSV	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	26,467

知名 IP 系列年间销量推移数据

系列	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	08 ～ 17 年合计
真・三国无双（含战国等）	1,705,558	1,557,305	1,271,750	1,927,643	1,682,691	1,621,380	899,849	668,914	348,251	392,375	12,075,716

推移表 单位：千套



知名 IP 系列各作销量数据

统计时间：发售日～ 2017 年 12 月 31 日

本篇 移植、重制 廉价版 单位：千套



2018 年上半年经营状况简析

2018 年软件销量 TOP8

统计时间：发售日～2018 年 7 月 1 日

顺位	机种	游戏名	累积销量（日本地区）
1	PS4	真·三国无双 8	156,737
2	PS4	进击的巨人 2	52,102
3	NS	进击的巨人 2	30,194
4	PSV	进击的巨人 2	20,277
5	PS4	胜利赛马 8 2018	8,459
6	PSV	心跳餐厅 Project TRISTARS	4,319
7	PSV	胜利赛马 8 2018	3,837
8	NS	胜利赛马 8 2018	3,728

整体经营状态分析

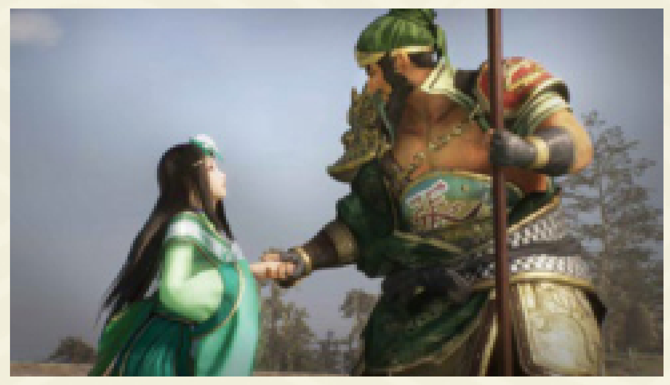
纵观 2018 年上半年，Koei Tecmo 的表现可谓喜忧参半。单从游戏销量来看，2018 年上半年要比 2017 年同期明显高出。但备受期待的《真·三国无双 8》销量不到 16 万，作为玩家苦苦等待五年的系列最新作，这个数字实在不能算高。而且更要命的是，采用开放世界玩法的《真·三国无双 8》上市之后立即遭遇大面积差评，虽然此后游戏经过一系列更新陆续修复了不少问题，但游戏的销量已经受到了严重影响，系列的这次转型即使不算失败，也肯定不能算成功。



▲2018年也是ω - Force诞生20周年纪念。图中从左到右依次为：伊藤加奈惠，MASA，吉松洋二郎，铃木亮浩，鲤沼久史，小笠原贤一，坂本英城，竹本英史。

另一款重要作品《进击的巨人 2》则遭遇了滑铁卢。前作三版本销量之和接近 30 万，而《进击的巨人 2》同样是三版本，销量却锐减至 10 万出头，这说明这种动漫 IP 改编的《无双》不再像前些年那样吃香，今后 Koei Tecmo 在选择合作之时还需要更加慎重。

除去这两款游戏外，上半年值得一提的还有两款与其他公司合作开发的游戏，一款是由任天堂发行的 NS 游戏《塞尔达无双 海拉尔全明星 DX》。作为一款从 Wii U 到 3DS 再到 NS 的移植作品，该作取得了 37,338 套的好成绩，更重要的是评价也不错；另一款是由 Square Enix 发行的《异说 最终幻想 NT》，该作原为 Team Ninja 开发的街机游戏，今年 1 月移植到 PS4。由于是一款街机移植作，该作的玩法和 PSP 上的两作大不一样，不到 14 万套的销量也在情理之中。

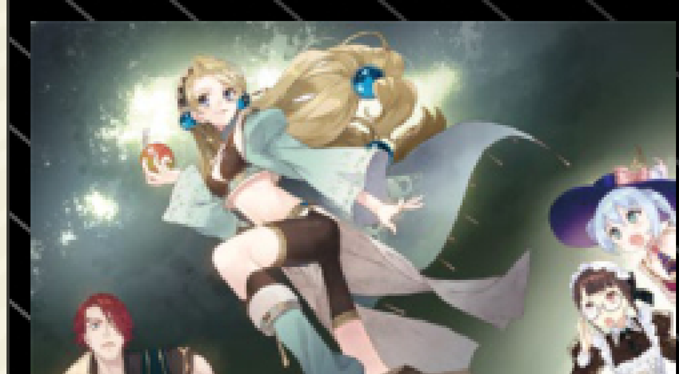

▲《真·三国无双8》是系列首个推出角色DLC的作品。

未来经营状况展望

待发售新作一览

游戏名	机种	发售日
金色的琴弦 3 AnotherSky feat. 神南 / 至诚馆 / 天音学园	PSV	2018 年 9 月 20 日
金色的琴弦 3 全语音特别版	PSV	2018 年 9 月 20 日
工作室 亚兰德的炼金术士 1 · 2 · 3 DX	NS/PS4	2018 年 9 月 20 日
无双大蛇 3	NS/PS4	2018 年 9 月 27 日
妮尔可与传说中的炼金术士 新大地的炼金工房	NS/PS4/PSV	2018 年内
死或生 6	PS4/XOne	2019 年内

2018 年内，Koei Tecmo 的焦点之作毫无疑问将是《无双大蛇 3》。《无双大蛇 2》是 2011 年的游戏，即使以最新的加强版《无双大蛇 2 终极版》（2013 年）来算，《无双大蛇 3》也是系列时隔 5 年后的最新作。在经历了《全明星无双》和《真·三国无双 8》之后，玩家渴望玩到一款优秀的正统《无双》作品的心情也到了沸点。《无双大蛇 3》可使用角色达到 170 人，人人都有独立的动作模组，诚意十足。游戏制作人不再是铃木亮浩，而是《全明星无双》的制作人古泽正纪，他也是入社 20 年的资深人士，相信游戏素质是有保证的。


▲集结历代主人公的《妮尔可与传说中的炼金术士 新大地的炼金工房》。

除了《无双大蛇 3》外，2018 年内 Koei Tecmo 的游戏阵容就略显薄弱。备受关注的《死或生 6》最快也要到 2019 年，而且游戏公布之后始终终陷于非议之中，前景有待观察。E3 2018 公布的《仁王 2》同样引人关注，但游戏到现在就只有一个 LOGO，连机种都未确定，最快也要到 2019 年下半年才能发售。相信在今年的东京游戏展上，Koei Tecmo 会公布一些全新作品，同时也会为 NS 提供更多的移植作品，以充实自己的游戏阵容。

除了主机游戏外，Koei Tecmo 年内的另一大亮点是 VR SENSE 筐体。VR SENSE 筐体于 2017 年 12 月 21 日上市，目前仅存在于日本国内的 33 家街机厅里。它的外观看上去像个封闭的驾驶舱，玩家使用头戴式显示器来进行游戏，同时筐体能提供发热、发冷、雾气、吹风、飘香、触碰头脚的功能，其临场感远远胜过普通的 VR 游戏。目前该筐体对应 6 款游戏，其中不乏《超 真·三国无双》、《死或生极限沙滩排球 SENSE》这样的人气作品。



▶VR SENSE的外观图，共有银和蓝两个版本。


◀《死或生6》急于转型为竞技向格斗游戏，结果得罪了一些系列粉丝。

2018 年是光荣建社 40 周年，作为玩家，看到这家游戏老铺仍有一颗进取之心，我们很高兴。

KONAMI 小岛离开后的美好生活依然在继续着

现状/未来

在写了连续两年的 Konami 现状报告后，笔者发现这现状报告啊……说实话已经写不下去了！（喂）相信每位玩家都注意到了，Konami 在主机游戏市场的积极度可谓是一年不如一年，每年推出的新作屈指可数。虽然 Konami 看似在疯狂摸鱼，但每年的财报却越来越好看，游戏部门每年的利润也是节节升高。在摆脱了小岛秀夫这个“不良资产”后，Konami 貌似活得一年比一年滋润。

文：三日月　美编：01

厂商简介

1969 年创立的 Konami 旗下拥有众多玩家耳熟能详的知名 IP：《心跳回忆》、《实况力量棒球》、《恶魔城》、《炸弹人》、《Love Plus》、《世界足球胜利 11 人》、《寂静岭》、《潜龙谍影》等。然而在 2015 年被曝利用不公手段逼走小岛秀夫以及其他员工、《寂静岭》新作取消、《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》制作名单删去小岛秀夫姓名等丑闻后，Konami 在玩家心目中的地位直线下降。而在一片骂声中，Konami 连续四年实现收益增长，利润创下了 9 年以来的新高。

销售数据一览

2017 年软件销售 TOP10

统计时间：发售日 ~2017 年 12 月 31 日

1 世界足球胜利 11 人 2018　PS4　134,972

2 超级炸弹人 R　NS　120,180

3 实况力量职业棒球 英雄　3DS　70,919

排行	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PS4	实况力量职业棒球 2016	48,445
5	PSV	实况力量职业棒球 2016	41,550
6	PS4	世界足球胜利 11 人 2017	32,938
7	PS3	世界足球胜利 11 人 2018	25,727
8	PS4	世界足球胜利 11 人 2017	25,603
9	PS4	潜龙谍影Ⅴ 原爆点 + 幻痛（廉价版）	23,594
10	3DS	100 パスカル先生 完璧ペイントボンバーズ	17,975

2018 年上半年销售 TOP5

统计时间：发售日～ 2018 年 7 月 1 日

1 实况力量棒球 2018　PS4　210,373

2 实况力量棒球 2018　PSV　83,955

3 潜龙谍影 生存　PS4　49,189

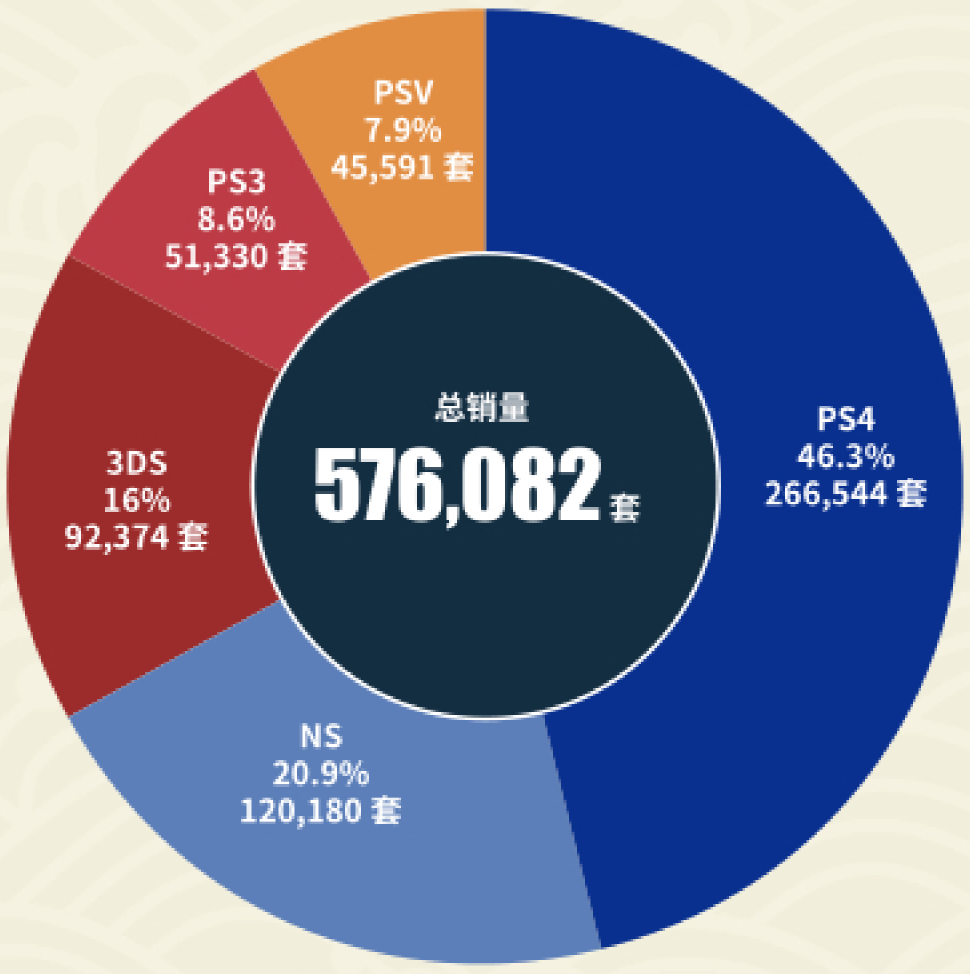
排行	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PS4	世界足球胜利 11 人 2018	37,182
5	NS	超级炸弹人 R	24,849

注：《世界足球胜利 11 人 2018》为 2018 年 1 月 1 日销量 ~7 月 1 日销量

知名 IP 系列年间销量推移数据

系列	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	合计
世界足球胜利 11 人	1,050,913	1,349,206	1,265,555	983,627	767,999	490,715	574,684	297,649	260,343	236,993	7,277,684
实况力量棒球	963,933	962,607	688,096	529,406	394,205	450,507	253,323	32,391	471,060	167,479	4,913,007

软件销量构成比



整体经营状态分析



▲《超级炸弹人 R》在不断更新后，可玩性改善了不少，但总体素质依然一般。

和上一个财年类似，2018 财年的游戏销售榜单依然是《实况力量棒球》和《世界足球胜利 11 人》的“二人转”，你甚至还能在里面看到上一个财年的游戏，诸如《实况力量职业棒球 2016》和《世界足球胜利 11 人 2017》。由于“《实况力量棒球》系列”缺席了 2017 年，因此《世界足球胜利 11 人 2018》在销量上独占鳌头。另一个排在前列的是 NS 平台上的《超级炸弹人 R》，虽然素质非常一般，但凭借着 NS 初期游戏数量较少的“优势”和情怀，本作依然获得了 120,180 套的销量，坐上了销售榜的第二把交椅。

总体来说，Konami 实现了连续四年实现收益增长，2018 财年内他们的营业额达到了 2395 亿日元，同比增长 4.2%，主营业务利润共达到了 452 亿日元，同比增长 24.3%，基本达到了上一财年他们的预期（预期分别为 2400 亿和 450 亿日元），2018 财年同时也是近 10 年来利润最高的一年。

和上一个财年相比，Konami 的所有部门收益都在提高。其中玩家最关心的数码娱乐部门依然占了营利的大头，收益达到了 1203 亿日元，增长率 13.9% 也是所有部门中最高的。不过现在的数码娱乐部门也已经不再是当年玩家所熟悉的那个“数码娱乐”了，手游成为了它们的主营项目。

在 2018 财年的财报中 Konami 回顾了一下 2017 年发售的游戏，并预告了下一财年的部分游戏。其中手游占了绝大多数，主机游戏只剩下了《潜龙谍影 生存》、《实况力量棒球 2018》、《超级炸弹人 R》、《世界足球胜利 11 人 2019》和《终极地带 引导亡灵之神 火星》。其余的全部都是街机和手游，手游中有很多都是玩家们耳熟能详的著名 IP，例如《Love Plus Every》、《恶魔城 Grimoire of Souls》、《实况足球》、《实况 王者集结》、《心跳偶像》等等，也算是让这些老 IP 发挥了一下余热。


▲《潜龙谍影 V 幻痛》和《潜龙谍影 生存》一直保持更新，前者的最新更新让玩家可以在 FOB 模式下使用静静，也算是 Konami 最近做得比较良心的地方了。

未来经营状况展望

去年的这个时候，笔者提到了《潜龙谍影 生存》这款游戏。虽然争议不断，但游戏本身依然以较低的价位和尚算不错的可玩性，在媒体和玩家间获得了及格的评价。然后一年过去了，Konami 依然没有推出几个像话的游戏，我们看到的玩到的除了手游，就是《世界足球胜利 11 人》和《实况力量棒球》。冷饭性质的《终极地带 引导亡灵之神 火星》需要等到 9 月 4 日才能发售，而 8 月 30 日发售的《世界足球胜利 11 人 2019》在相继丧失了欧冠、欧联杯以及德甲强队多特蒙德的授权后，对于球迷玩家的吸引力也是大不如前。

虽然对于主机游戏的积极度越来越低，但手握众多著名 IP 的 Konami 想必也不会轻易放弃这个市场。于是越来越多 IP“改头换脸”进入了手游市场，也有少数诸如《超级炸弹人 R》重新回归并获得了不错的销量。而在众多方式中，“炒冷饭”无疑是压榨 IP 剩余价值的最佳手段，“《潜龙谍影》系列”前几作的重制版传言其实一直没有停息过。如果真能看到经典老游戏的重制版，对于粉丝来说未尝也不是一件好事。反正至少在今后几年，Konami 依然会继续赚钱，但至于和我们主机玩家有多少关系，那就只有 Konami 自己才知道了。

▶今年是《游戏王》20 周年，想必也将会是今个财年 Konami 经营的重点。



现状/未来

KONAMI

LEVEL 5
彷徨于新旧世代之间

曾经以《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙Ⅷ》等游戏风靡万千玩家的Level-5，近年来淡出了中国玩家的视野。尽管它旗下的“《妖怪手表》系列”在日本重演了《精灵宝可梦》式的奇迹，然而这个系列因题材受限，在日本以外一直火不起来。任天堂新主机 NS 的发售，标志着 3DS 进入生涯末期，始终专注于任系掌机的 Level-5 面临新的抉择。

文：纱迦　美编：Juxi

厂商简介

■ 2017 年 6 月，Level-5 收购了稻船敬二任 CEO 的 comcept 公司，将其改名为 LEVEL5 comcept，重点开发手游。

Level-5 是一家位于日本福冈市的游戏公司，Level-5 这个名字是“五星级品质”的意思。和其他的日本同行相比，Level-5 是一家十分年轻的游戏公司，社长日野晃博曾经是 Riverhill Soft（一家专门制作文字冒险游戏的公司，2004 年倒闭）的员工。Level-5 成立于 1998 年 10 月，最初是 SCE 的子公司，在 SCE 的资金和技术帮助下，公司的首个作品《暗云》（2000 年，PS）大获好评，仅在北美地区就取得了百万销量。2001 年 10 月，Level-5 正式独立，此后凭借《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙Ⅷ》等一系列游戏赢得了极高的声誉。

从 2006 年开始，Level-5 逐渐将游戏业务转向任天堂的掌机方面。此后推出的《雷顿教授》、《闪电十一人》、《妖怪手表》等系列无论是游戏本体还是改编动画都获得了极大的成功。其中“《妖怪手表》系列”更是在日本地区创造了销量神话，让玩家惊呼这是下一个“精灵宝可梦”。

此外 Level-5 还积极发起跨领域合作，与万代、吉卜力、DeNA 等各行业的巨头联手，旗下的游戏在动画、玩具、移动游戏领域都取得了十分出色的成绩，还产出了像《机动战士高达 AGE》、《二之国》这样的话题之作。

2017 年销售数据一览

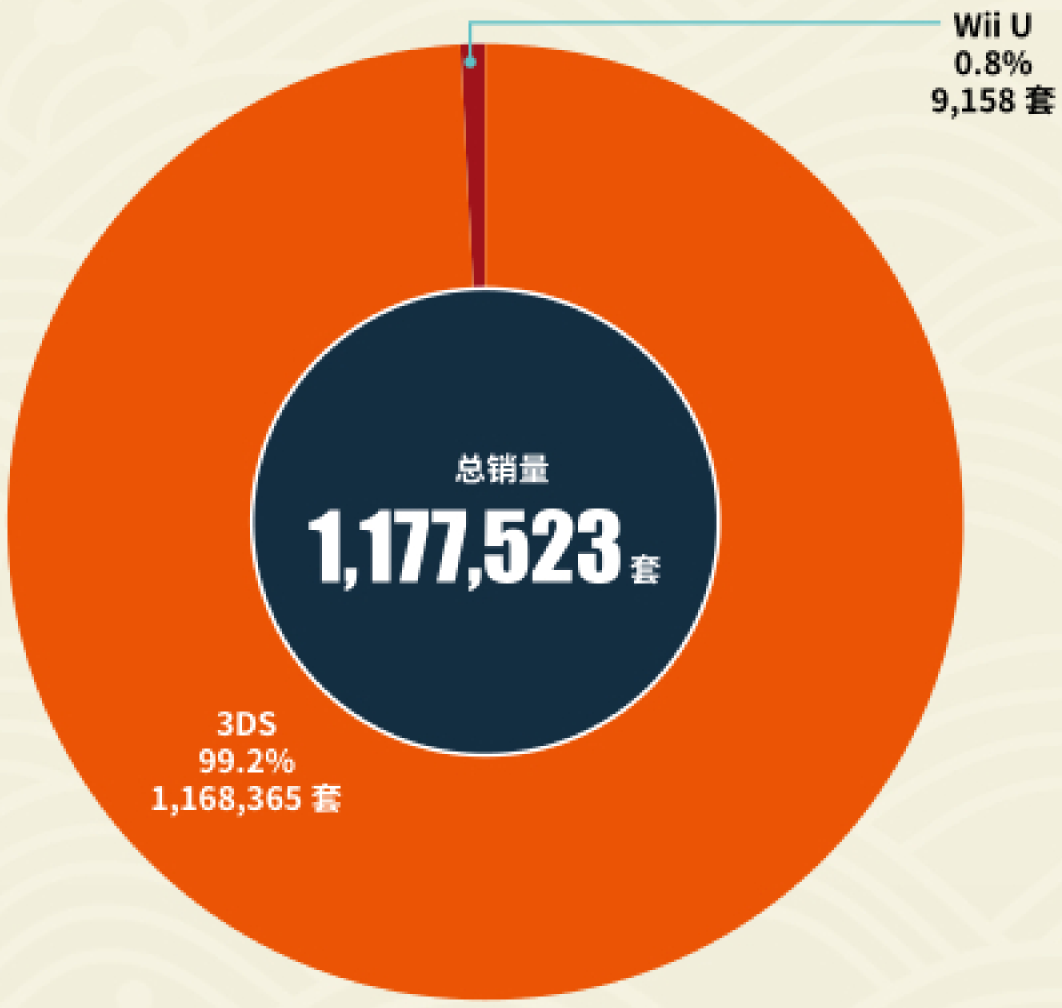
Level-5 在 2017 年的软件销量构成比十分直观：其成绩几乎完全来自于3DS 平台。作为一个第三方厂商，这样的成绩可谓是严重偏科。出现这种情况，主要是因为近年来 Level-5 在 3DS 平台的成绩实在过于亮眼。表中列出的 10 个游戏里，只有《妖怪手表破坏者 2 秘宝传说邦巴拉亚 剑 · 枪》、《点心世界 寻宝者》、《雷顿 神秘之旅 卡特丽艾尔和大富翁的阴谋》这 3 款游戏是 2017 年的新作，其余 7 款全部都是发售时间超过一年的旧作，其中《妖怪手表破坏者 赤猫团 · 白犬队》甚至是 2015 年 7 月的游戏。拥有如此多的长卖之作，纵观整个日本业界，除了 Level-5，恐怕也只有任天堂这一家了。

但应当指出的是，这种 TOP 10 里有 8 个《妖怪手表》的局面是不健康的。在 2013 年发掘出《妖怪手表》这个超级 IP 之后，Level-5 几乎停止了其他游戏的开发，改为全力榨取这个 IP 的剩余价值，就连《雷顿教授》、《闪电十一人》这两个销量不错的系列都有近 4 年时间没有推出新作。2017 年是 NS 腾飞之年，Level-5 却没有一款对应的新作推出，值得警惕。

▼《妖怪手表破坏者 2》的销量相比首作大幅缩水。



软件销量构成比



2017 年软件销量 TOP10

统计时间：发售日～ 2017 年 12 月 31 日

1 妖怪手表破坏者 2 秘宝传说邦巴拉亚 剑・枪 3DS **396,464**

2 妖怪手表 3 寿喜烧 3DS **250,706**

3 点心世界 寻宝者 3DS **232,743**

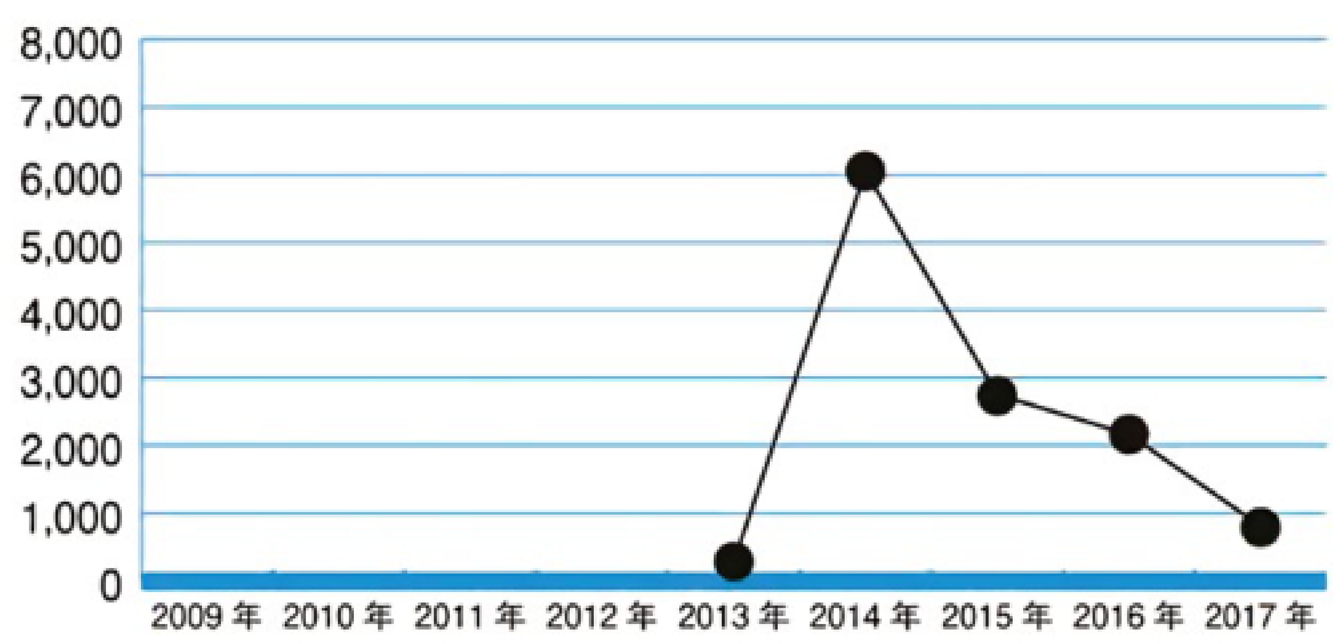
顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	3DS	雷顿 神秘之旅 卡特丽艾尔和大富翁的阴谋	130,854
5	3DS	妖怪手表 3 寿司・天妇罗	98,455
6	3DS	妖怪手表破坏者 赤猫团・白犬队	16,598
7	3DS	妖怪手表 3 寿司・天妇罗（廉价版）	13,107
8	3DS	妖怪手表 2 元祖 / 本家	12,193
9	3DS	妖怪三国志	9,923
10	Wii U	妖怪手表 舞力全开	9,158

知名 IP 系列年间销量推移数据

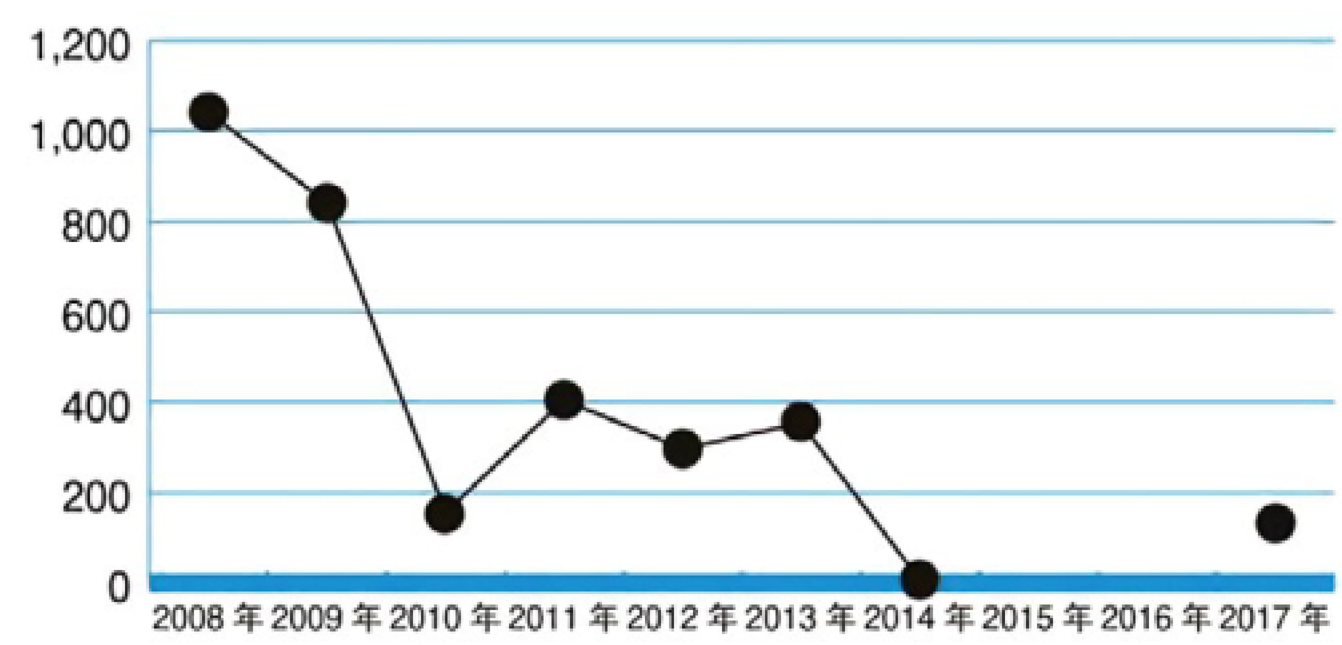
系列	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	08 ～ 17 年合计
妖怪手表	-	-	-	-	-	286,453	6,051,851	2,754,179	2,167,742	813,926	12,074,151
雷顿教授	1,041,598	840,860	155,039	404,622	296,758	353,023	6,870	-	-	130,854	3,229,624

推移表 单位：千套

● 《妖怪手表》系列



● 《雷顿教授》系列

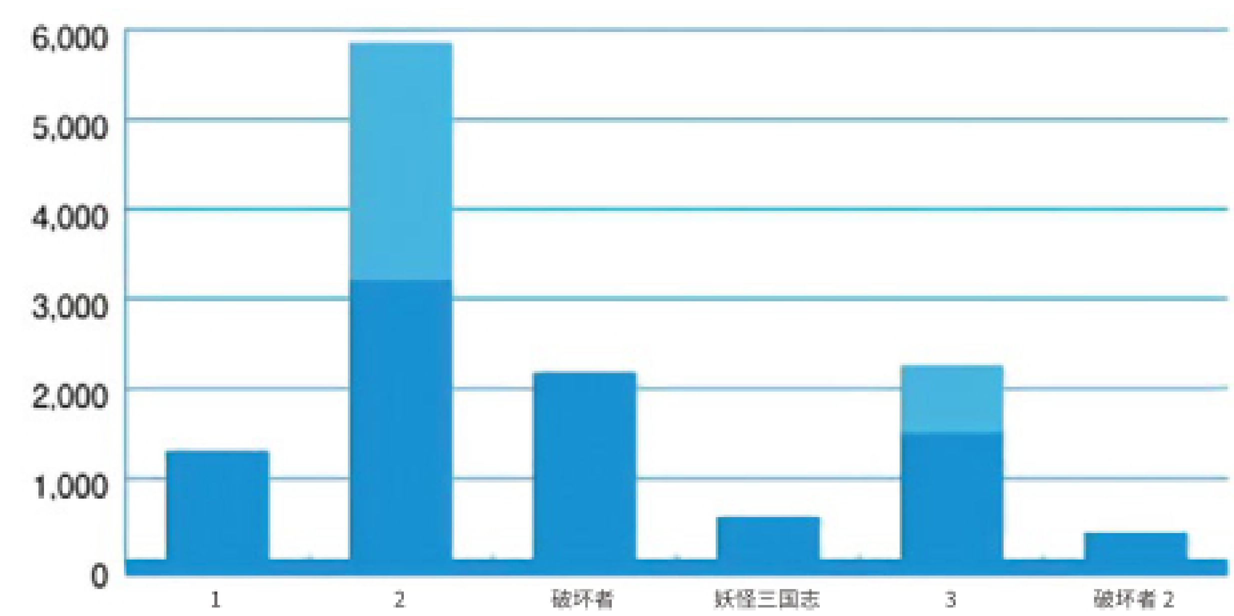


知名 IP 系列各作销量数据 单位：千套

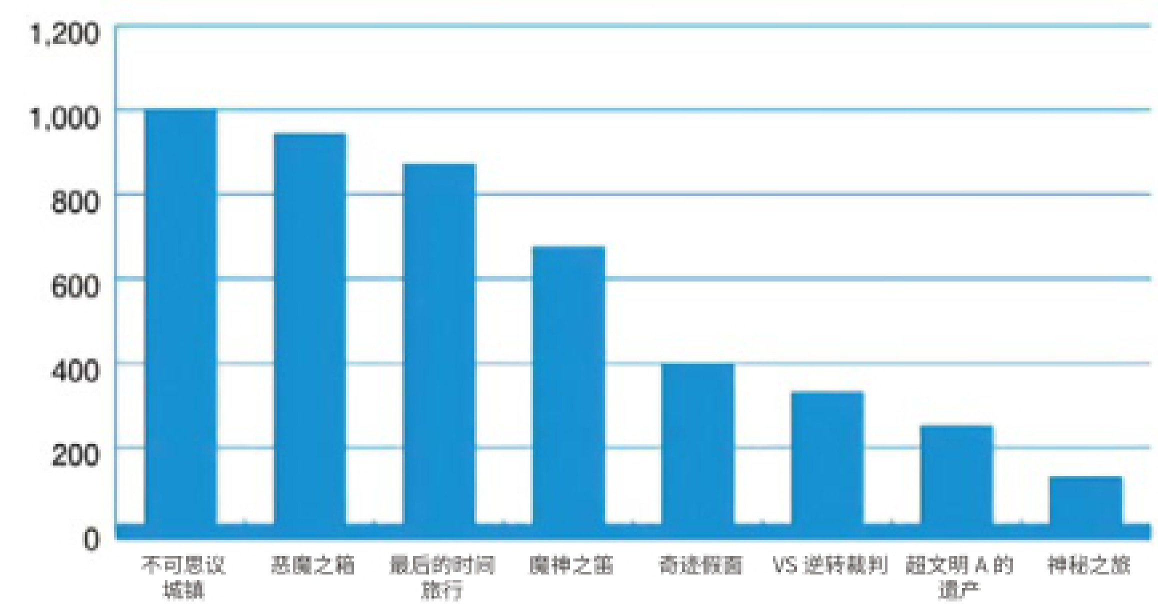
统计时间：发售日～ 2017 年 12 月 31 日

本篇　移植、重制　廉价版

● 《妖怪手表》系列



● 《雷顿教授》系列



2018 年上半年经营状况简析

2018 年软件销量 TOP3

统计时间：发售日～ 2018 年 7 月 1 日

注：《妖怪手表破坏者 2》为 2018 年 1 月 1 日～ 7 月 1 日销量

排名	游戏名	机种	销量
1	妖怪手表破坏者 2 秘宝传说邦巴拉亚 剑·枪	3DS	108,064
2	点心世界 寻宝者 黄金版	NS	88,623
3	二之国 II 荣归王国	PS4	87,251

整体经营状态分析

Level-5 在 2018 年上半年的成绩难说满意。被寄予厚望的 PS4 大作《二之国 II 荣归王国》在日本销量不到 10 万，可以说是相当惨烈。不过算上海外成绩，该作的总销量达到了 90 万。长时间远离电视游戏机平台之后，Level-5 还需要重新找回昔日精品不断的感觉。

销量榜中第一名的《妖怪手表破坏者 2 秘宝传说邦巴拉亚 剑·枪》，事实上是 2017 年底发售的游戏，如今销量已经突破 50 万。然而这个成绩距离《妖怪手表破坏者》初代的 200 万销量有较大差距，这说明市场对 3DS 以及《妖怪手表》IP 的认知度已经不再像前几年那么高。

作为 3DS 冷饭移植的《点心世界 寻宝者 黄金版》表现中规中矩，首周 35,655 套的销量对比总销量，说明这是一个可以长卖的 IP，作为自社首个 NS 作品也值得肯定。



©2018 LEVEL-5 Inc.

◀虽然销量不尽如人意，但《二之国 II 荣归王国》仍在兢兢业业地推出更新。

未来经营状况展望

待发售新作一览

游戏名	机种	发售日
雷顿 神秘之旅 卡特丽艾尔和大富翁的阴谋	NS	2018 年 8 月 9 日
闪电十一人 阿瑞斯的天秤	NS/PS4	2018 年秋
妖怪手表 4	NS	2018 年冬

Level-5 今后的动向主要可分为两步：首先是复活过去自社的人气 IP，《雷顿教授》已于 2017 年复活，并将在 2018 年内登陆 NS，《闪电十一人》也将重出江湖。而自社的重头戏《妖怪手表 4》也将于财年内登场，从目前公布的情报来看这将是集系列之大成之作，看点十足。

另一步则是将主机游戏业务从 3DS 平台转向 NS 和 PS4 这两个日本主流的平台。百万级大作《妖怪手表 4》将只会有 NS 版，要做出这个决定还是需要一定勇气的，相信任天堂也在幕后出力不少。而《闪电十一人》新作将推出 PS4 版，这也是系列诞生以来首次登陆 PS 系平台，可见 Level-5 的方针发生了转变。此外 2016 年公布的跨媒体作品《百万吨级武藏》，当时虽未公布对应机种，但演示画面是以 3DS 呈现的。如今这个作品的对应机种肯定也会发生变化。作为一个与《周刊少年 JUMP》、万代合作，横跨游戏、动漫、玩具多个领域的超级 IP，如果成为《妖怪手表》那样的爆款，NS、PS4 这两台主机在日本的地位都会受到重大影响。



◀睽违 4 年的《雷顿教授》新作评价不俗，NS 版还会增加大量新内容。



©LEVEL-5 Inc.

▶《妖怪手表 4》集合了系列三作的世界，诚意十足。



▶《百万吨级武藏》是 Level-5 的第 5 个跨媒体作品。

NINTENDO 老树开花！焕然一新的百年老店

发售了新硬件，换了社长，经典系列频出……过去一年，任天堂在业界的活跃度不可谓不高，凭借着 NS 的一炮走红，让任天堂连续 20 年在日本本土取得了软件销售量第一的成绩，并且占据了约 30% 的市场份额，业界领头羊的地位当之无愧。不仅如此，随着 NS 上的第一方大作频频推出中文版，表明了任天堂对中文区市场的重视程度越来越高，这对国内所有玩家来说都是一大幸事。

文：北山杉　美编：01

厂商简介

建立于 1889 年的任天堂是一家名副其实的百年老店，从最初的扑克牌、出租车业务到各种玩具售卖再到如今业界顶尖的主机游戏厂商，任天堂的发家史中有过艰辛，也有过收获。在 80 年代初，任天堂凭借 FC 正式进入了主机市场，并通过一款《超级马力欧兄弟》成功将这台主机推向了巅峰。此后，在这款游戏的缔造者——宫本茂的带领下，任天堂接连不断地开发出了许多至今仍然享誉世界的游戏品牌：《塞尔达传说》、《森喜刚》、《精灵宝可梦》等。这些经典作品的问世不仅推动了游戏业界的发展，还影响了许多从业者和玩家的一生。

新世纪以来，面对风云突变的时代潮流，任天堂没有故步自封，而是选择紧跟着时代的脚步，不断寻求自我突破和改变，相继发布了 Wii、3DS 等在全球范围内都十分畅销的主机。到了近几年，接连经历社长、高层变动、世代交接等一系列重大波动后，任天堂终于再次重振旗鼓，在过去的一年里成功推出了全新主机 NS，借助这台主机优秀的理念，任天堂旗下的几个知名品牌也获得了新生。



2017 年销量数据一览

NS 这台全新硬件的加入，使任天堂 2017 年的销量结构发生了巨大变化。从销量来看，这台机器本身的成功毋庸置疑，在产能不足的情况下，不仅售出了超过 340 万台，还在 2017 年软件销量 TOP10 中独占 6 席，并且更是包揽了其中的前 4 位，销量破百万的游戏则达到了 3 款，可谓是赚足了业界的眼球。当然，这也和任天堂在软件规划上准备充足有关，前 4 款独占鳌头的游戏全都来自任天堂手中的全球级热门品牌，所以应该说只有这样的销量表现才符合人们心中的预期。

在平台方面，由于任天堂的力推，NS 第一方的软件销量份额不负众望地超过了 60%，正式从 WiiU 手中接过任系第一主机的接力棒。而作为一款成熟的掌机，3DS 去年的软件销量更多体现在第二、三方厂商的作品上，例如《勇者斗恶龙 XI 寻觅逝去的时光》以及《精灵宝可梦究极之日 / 究极之月》，若算上这些销量，它才是最后的赢家。当然，即便只看第一方作品也不乏亮点：移植于 Wii U 的高人气作品《马力欧制造 3DS》在 3DS 上依然风生水起，显示出了这款游戏稳定而强大的生命力，此外也有《火焰之纹章 回响 另一个英雄王》这样的佳作。而与之相对的，由于 NS 和 3DS 所占的份额加起来超过了 90%，这也就意味着 Wii U 和更加久远的 Wii 在“退休”的快车道上越走越远，不再是任天堂的战略重点所在。

可以说，任天堂在 2017 年

所取得的辉煌成绩有很大一部分要归功于 NS 这台主机的成功，在其他设备趋于平稳的态势下成了驱动任天堂进一步扩张的有力引擎，最重要的一点是其他厂商几乎无法复制这样的成功轨迹，因为不是谁都能手握一大把顶级第一方品牌以及一个创意十足的硬件设备。

2017 年软件销量 TOP10

统计时间：发售日～ 2017 年 12 月 31 日

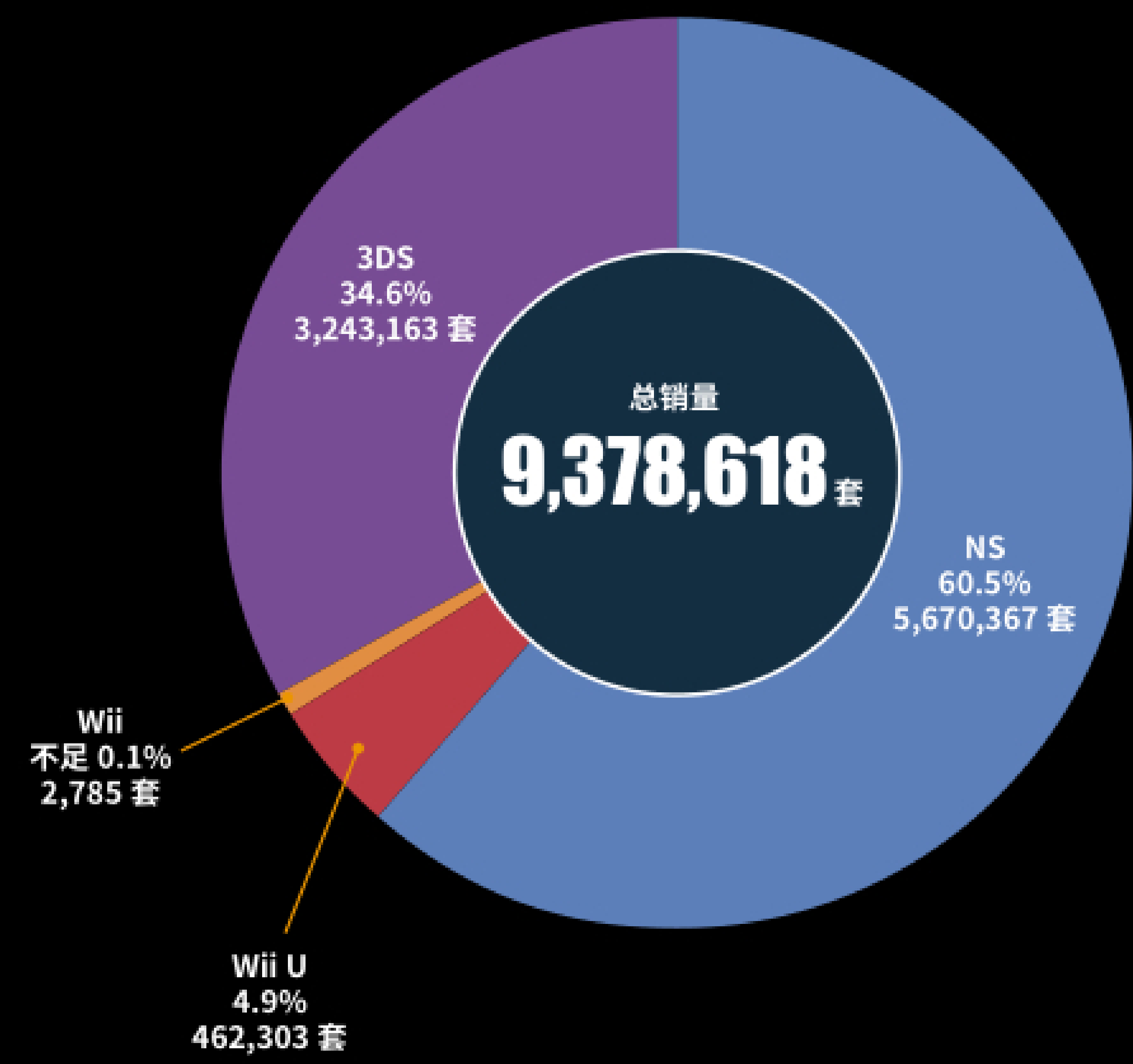
1 油彩军团 2 NS 1,752,096

2 超级马力欧 奥德赛 NS 1,324,280

3 马力欧赛车 8 豪华版 NS 1,103,744

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	NS	塞尔达传说 旷野之息	688,044
5	3DS	马力欧制造 3DS	423,073
6	NS	1-2-Switch	296,288
7	NS	神臂斗士	285,063
8	3DS	桃太郎电铁 2017 奋起日本	273,739
9	3DS	跃出！动物之森 amiibo+	247,621
10	3DS	火焰之纹章 回响 另一位英雄王	199,701

软件销量构成比



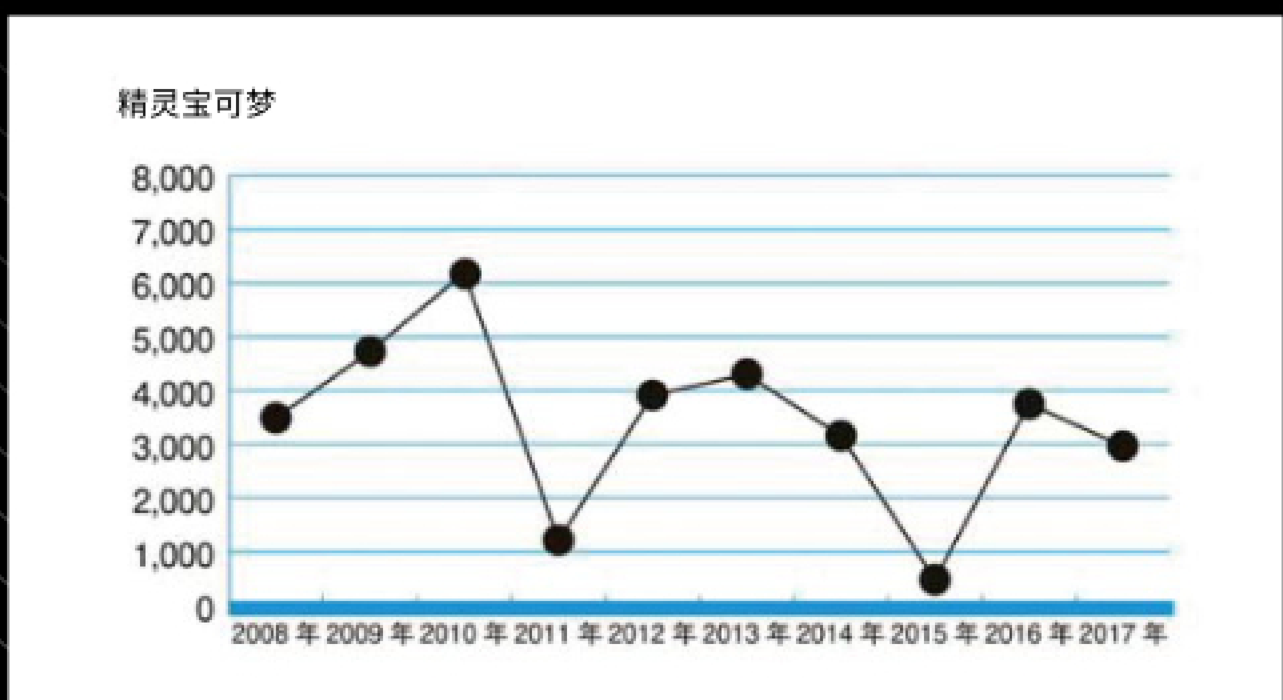
知名 IP 系列年间销量推移数据

系列	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	合计
精灵宝可梦	3,489,283	4,727,916	6,186,505	1,219,325	3,913,016	4,296,810	3,159,356	486,467	3,750,528	2,966,004	34,195,210

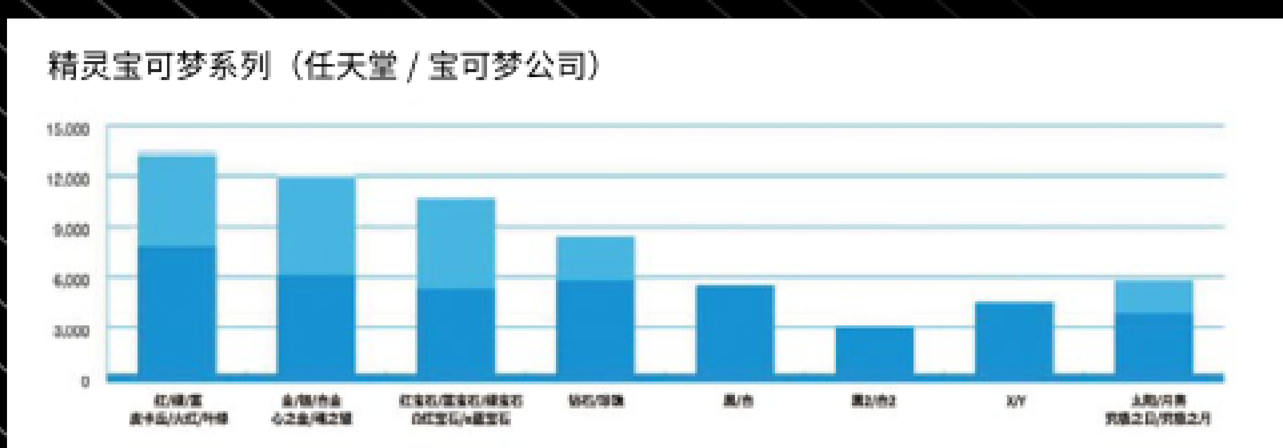
推移表 单位：千套

统计时间：发售日～ 2017 年 12 月 31 日

本篇　移植、重制　廉价版　单位：千套



知名 IP 系列各作销量数据



宝可梦公司

虽然“《精灵宝可梦》系列”及其衍生品主要由 Game Freak 制作，任天堂和宝可梦公司负责发行，但后者被任天堂控股，实质上是所谓的“第二方厂商”，故将其去年销量前三的作品在此列出，供作参考。去年《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》取得了超过 200 万销量，在不考虑《DQ》两版合计的情况下成功位居年度软件销量榜榜首，同时也是全年惟一一个销量超过 200 万的游戏。虽然在具体数额上不及《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》，但作为前者的加强版能有这样的成绩也彰显出了这个品牌强大的影响力。

2017 年（日本地区）软件销量 TOP3

1 精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月 3DS 2,003,607

2 精灵宝可梦 太阳 / 月亮 3DS 576,506

3 宝可拳 DX NS 176,381

现状 / 未来

NINTENDO

2018 年上半年经营状况简析

2018 年软件销量 TOP10

统计时间：发售日～ 2018 年 7 月 1 日

1 油彩军团 2 NS 658,894

2 星之卡比 新星同盟 NS 546,771

3 马力欧赛车 8 豪华版 NS 500,422

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	NS	超级马力欧 奥德赛	431,808
5	NS	塞尔达传说 旷野之息	342,729
6	3DS	精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月	249,331
7	NS	任天堂 Labo	196,279
8	NS	森喜刚国度 热带寒流	181,880
9	NS	马力欧网球 ACE	172,917
10	NS	我的世界	87,537

注：《油彩军团 2》、《马力欧赛车 8 豪华版》、《超级马力欧 奥德赛》、《塞尔达传说 旷野之息》、《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》为 2018 年 1 月 1 日 ~7 月 1 日销量。

整体经营状态分析

相比去年同期的热闹，2018 上半年任天堂拿出来的游戏阵容就要逊色不少，经历了去年一整年一线品牌的狂轰乱炸，今年的第一方阵容则以二线品牌为主，虽然单拎出来仍然都是质量、卖相俱佳的小品之作，但不管从讨论度还是销量上看都无法与去年的热度相提并论。经过了一年的沉淀，一线品牌的销量虽然趋于平稳，但号召力仍然在持续，其代表就是 2018 上半年销量最高的游戏仍然是发售了接近一年的《油彩军团 2》，不仅如此，销量榜的前 6 位中有 5 款都是去年发售的作品，可以说，正是这些超级品牌的持续号召力让 NS 在今年仍然保持着相对稳定的竞争力。至于上半年发售的二线游戏，《星之卡比 新星同盟》的表现超出预期，获得了第二名的好成绩，而《森喜刚国度 热带寒流》由于是一款移植作品，在销量上相比前者要弱上许多；剩下的《马力欧网球 ACE》、《任天堂 Labo》则是由于题材的限制，受众群体十分受限，无法从销量上正确反映这两款作品的质量。

值得一提的是，《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》成为了上半年 3DS 上仅存的硕果，但这款游戏本身也是去年年底就已经发售的作品，因此可以说 3DS 在上半年经历了一段难得的“空窗期”，这从一定程度上反映了任天堂本社的业务重心已经集中在新主机 NS 上，而作为它的“前辈”，3DS 难免得做出一定让步。



▲《任天堂 Labo》将游戏的媒介延伸到了现实之中，创造出了独一无二的玩法。

未来经营状况展望

整个 2017 年，NS 在日本本土的销量定格在了 3407158 台，这个数字对于一台刚发售的主机来说足够耀眼，在未来的一年内，任天堂的主要工作之一还是稳固 NS 的上升势头，但从 E3 2018 任天堂公布的游戏信息来看，今后一年内拉动 NS 销量的主要动力或许将从第一方大作逐渐过渡到第三方品牌。事实上，NS 销量爆发式的增长带来的利好已经有所显现，作为任天堂“传统弱项”的第三方独占游戏也不再是一潭死水，涌现了不少素质优秀的作品，例如已经于 7 月发售的《八道旅人》、未来还有《妖怪手表 4》和《真 · 女神转生 5》这样的优质品牌（或许还可以期待下《怪物猎人 5》？）。此外，跨平台游戏仍然持续井喷，且品种多样，既有一众独立游戏，也有号称完全版的《勇者斗恶龙 XI 寻觅逝去的时光》这类跨平台大作，后者作为“国民级游戏”在日本本土颇受欢迎，如果 NS 版能够在结合 3DS 与 PS4 版的基础上再次做出创新点，将会对 NS 在本土的销量和推广起到无法忽视的作用。

鉴于目前 NS“大作引流，二线铺路，跨平台作品井喷”的框架已经初步架设完毕，NS 玩家基本不用为“游戏荒”而发愁，即使是被广泛认为今年表现较为乏力的第一方，下半年也会相继迎来《超级马力欧派对》、《精灵宝可梦 Let's Go》和《任天堂明星大乱斗 特别版》等新作的发售，对任天堂来说仍然是一个有力的营收增长点。而除了游戏之外，下半年即将推出的付费会员联机服务预计也会贡献一部分营收。



▲《八道旅人》可能是今年 NS 上最受关注的第三方作品。

在 3DS 方面，虽然从去年开始就有一种为 NS 让道铺路的趋势，但去年的软件销售额仍然超过了 600 亿日元，而对比大作频出的 NS 只有 400 亿日元，考虑到成本，在一个可以预见的期间内 3DS 仍然是任天堂回报率最高的部分，即使 NS 对 3DS 玩家的转化率目前来说差强人意，但后者在本土超过 2 千万的装机量仍然无法让人忽视。再加上下半年也有《世界树迷宫 X》和《瓦力欧制造 豪华版》等素质不错的作品，3DS 在今后的份额将会以一个较为缓慢的速度下降，不会出现太大波动。

最后是关于新硬件的消息，虽然任天堂有主机 + 掌机并行的传统，但 NS 这个“两栖”主机已经打破了这一框架，因此关于 3DS 是否会推出后续机型目前还暂时不明，倒是早些时候曾有流言称 NS 将会推出后续机型，但并非是许多玩家所期待的强化底座，而是对主机本身的强化。NS 虽然是目前任天堂性能最高的主机，但比之同时期的 PS4 和 XOne 仍然有明显差距，许多跨平台作品登陆 NS 后的表现不能说让人满意，因此任天堂有这么一个计划也无可厚非，只是推出的时间节点需要从长计议。如果以一个一线品牌的制作周期 3~5 年计算的话，NS 后续机型最有利的宣布时间应该是在明年年末到后年初，彼时的 NS 无论在装机量还是游戏阵容方面都已经足够成熟，再推出一款升级型机器，并配合一些性能大作护航，极有可能成为新一轮增长点，新上任的有“营销鬼才”之称的社长古川俊太郎想必也不会错过这个关键的时机吧。



▲截止至 2018 年 3 月，3DS 的销量持续走低，尤其是在 NS 发售后下滑最为明显。

SEGA
摸索多方向发展

今年的SEGA如同其排名表现一般“平平淡淡”，成绩不上不下没有太大亮点。从数据上能看出在2017年，“《如龙》系列”已经成为了支撑SEGA游戏软件销量的支柱。而位于SEGA旗下的Atlus向来以“慢工出细活”闻名，因此今年没有做出什么大动作也在预料之中。不过虽然日本本土内的成绩单不太亮眼，但考虑到近两年SEGA在社交游戏以及海外事业上的表现来看，SEGA想从多方面拓展业务的想法还是非常明显的。

文：果汁　美编：雷普利

厂商简介



■2017年的顶梁柱《如龙 极2》。

SEGA，全称为SEGA Games，现今是SEGA Sammy Holdings的子公司，负责电脑、手机以及家用机游戏软件的开发工作。回顾SEGA一路走过来的历史，无论是好还是坏，都充满了变数。在SEGA的全名还不是SEGA Games的SEGA时代里，它与任天堂、索尼、微软一样是生产家用游戏机的大牌厂商。可惜因为成绩不佳，早在2001年便停止了家用游戏机的生产业务，转型为纯粹的游戏软件开发业务。从2001年SEGA退出家用游戏机生产商行列开始，其业务成绩就开始不断走下坡路。在2004年10月1日，日本柏青哥制造商Sammy总算得偿所愿拿下了SEGA，宣布与SEGA合并成立公司SEGA Sammy Holdings，作为合并的前兆，SEGA旗下的9个游戏开发部门独立而成的9家子公司也全部回归母公司。受此影响，SEGA把超过1000位的游戏研发人员进行重新编排，以便更好地管理避免对游戏开发工作产生影响。遗憾的是这一易主举动引发了SEGA老员工的离职风波，但总算使SEGA渡过了艰难的低潮期。

2015年4月1日，原SEGA正式更名为SEGA Games，工作重心除了继续专注于老IP的开发外，也对社交游戏下了不少功夫。

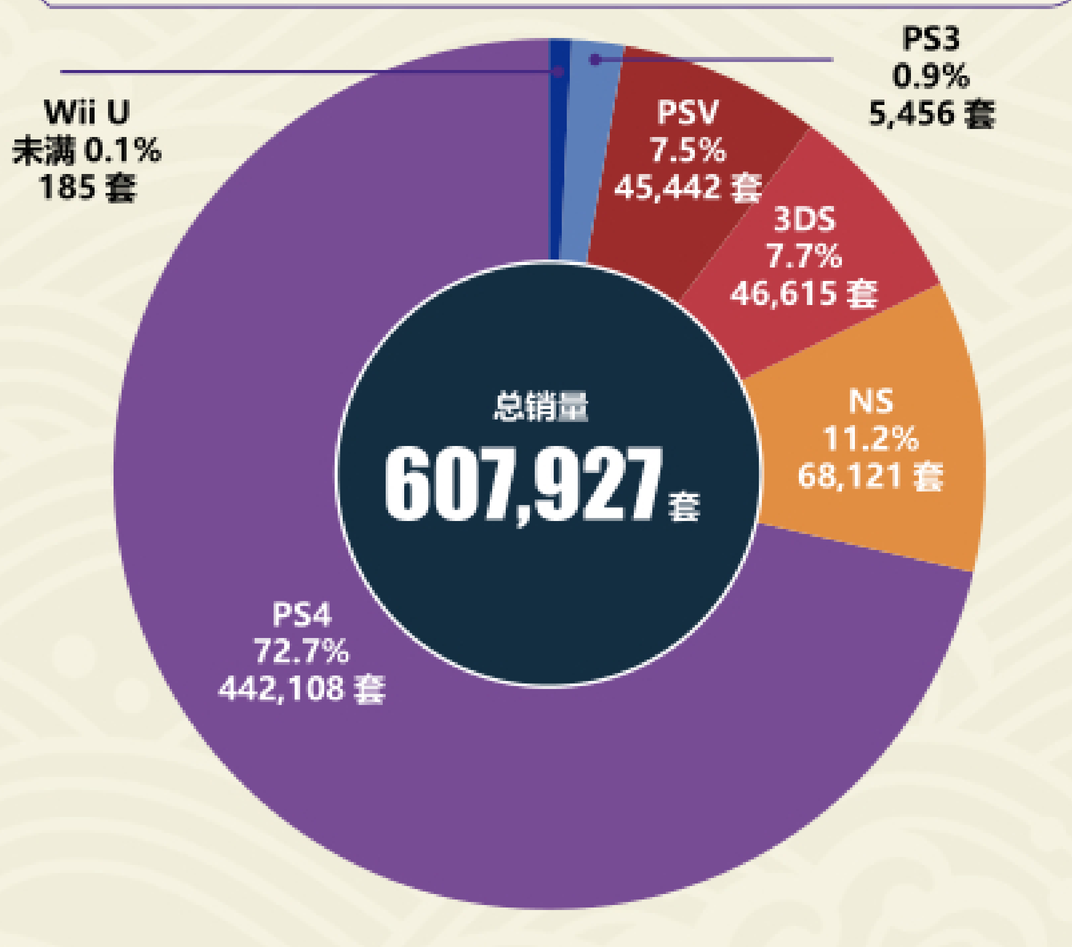
SEGA Sammy Holdings于2013年收购了Atlus的母公司INDEX，Atlus难免顺势转移到SEGA旗下，但并没有如很多玩家所担心的那样，SEGA没有干涉Atlus的内部运营体制，而是维持其独立自主性。2014年4月1日，SEGA对INDEX进行分割，至此Atlus终于摆脱INDEX的阴影，成为SEGA旗下的子公司。

近年SEGA开始积极拓展中国市场，2017年获得了日本一software旗下5款PS4作品的亚洲地区贩售权，《魔女与百骑兵2》繁体中文版就是其中一个例子。2018年更是与Aquaplus、Marvelous等公司合作，获得旗下7款作品的亚洲地区贩售权，想必未来会为国内玩家带来更多的中文版游戏。

2017年销售数据一览（SEGA Games）

相较2016年，SEGA今年无论是游戏数量还是销售数量都有所下降，不过由于降幅不会太大的原因，总体排名并没有多少变动。在软件销售数量的607,927套中，“《如龙》系列”依然是大头IP，无论是新推出的重制版《如龙 极2》还是上一年便发售的《如龙6 生命诗篇》，都占据了SEGA今年一半的销量比率。另一个经典IP衍生的新作《苍蓝革命的女武神》取得了一定的成绩，可惜口碑并不好，甚至不被玩家认同是《战场女武神》家族中的一员。

软件销量构成比



2017 年软件销量 TOP10

统计时间：发售日～2017 年 12 月 31 日

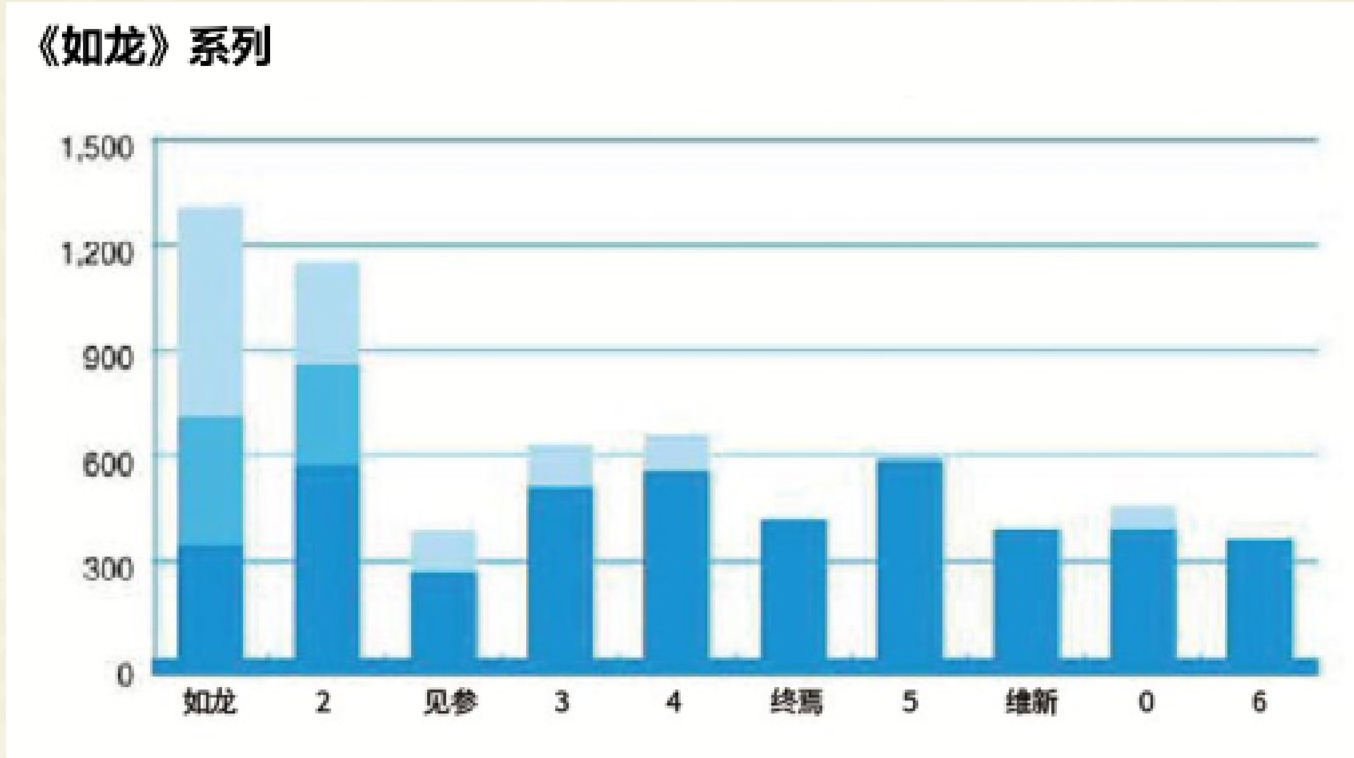
顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	PS4	如龙 极 2	181,864
2	PS4	如龙 6 生命诗篇	72,959
3	PS4	苍蓝革命的女武神	59,995
4	NS	噗哟噗哟对俄罗斯方块 S	56,646
5	PS4	初音未来 歌姬计划 FT DX	47,959
6	PSV	苍蓝革命的女武神	34,686
7	PS4	如龙 0 誓约之地（新价格版）	28,111
8	PS4	如龙 极（新价格版）	19,964
9	3DS	噗哟噗哟编年史	16,328
10	NS	索尼克力量	11,475

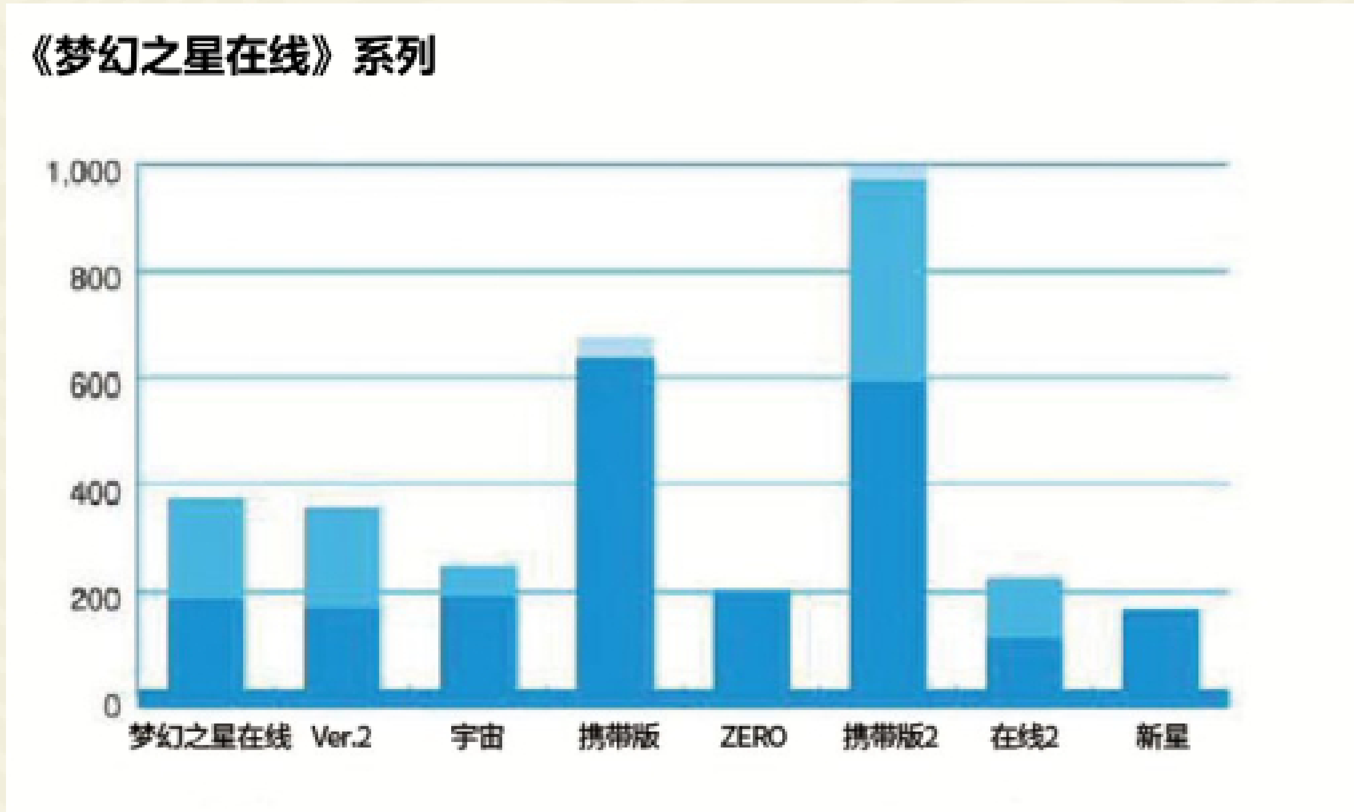


知名 IP 系列各作销量数据

统计时间：发售日～2017 年 12 月 31 日

本篇　移植、重制　廉价版　单位：千套



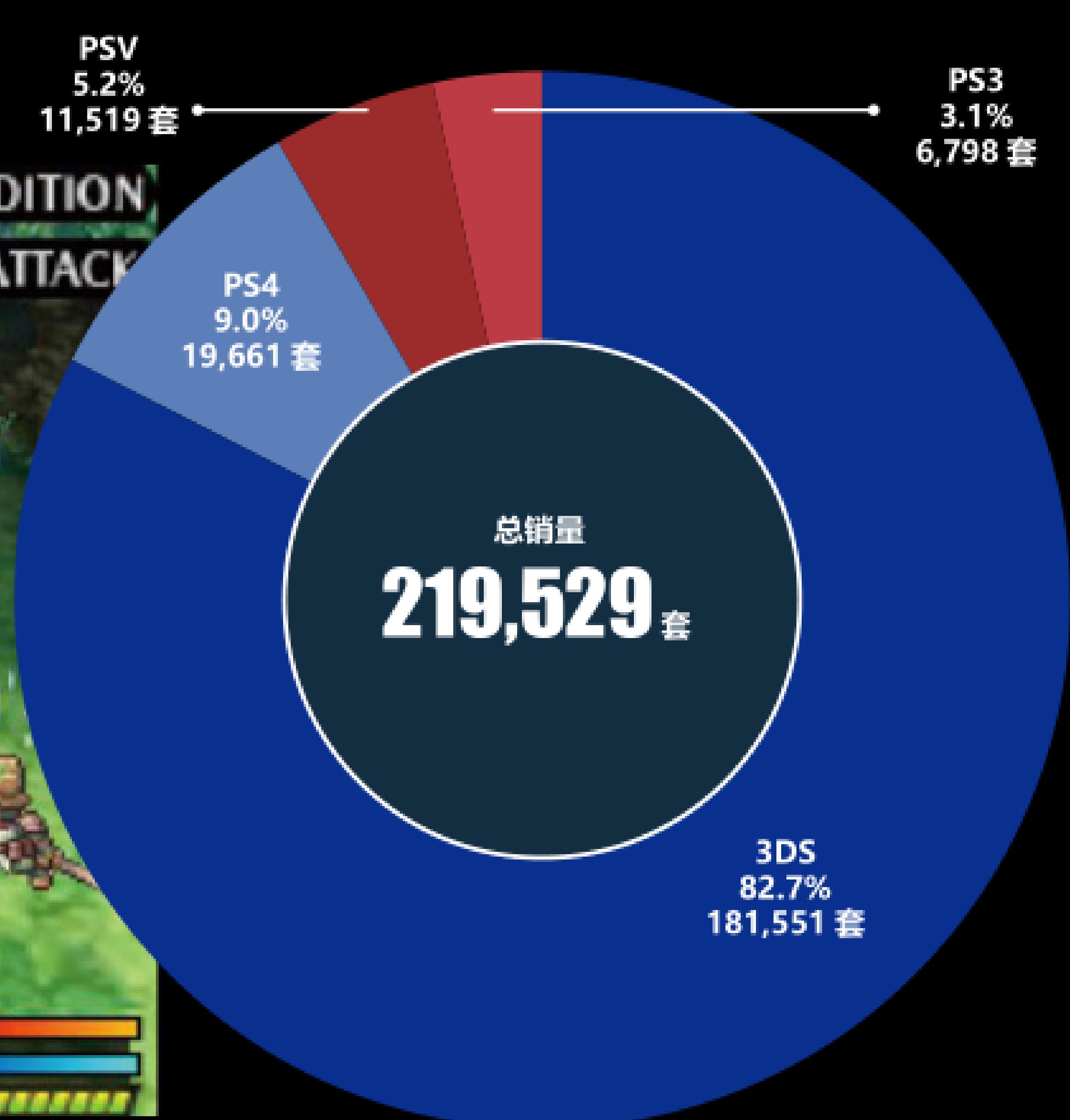


2017 年销售数据一览（Atlus）

今年的 Atlus 并没有推出特别亮眼的重量级大作，销售数据比起上一年下降了 24.1%。原因除了新作《真・女神转生 深邃奇妙之旅》和《光辉历史 完美编年史》归根究底是重制作品以外，与 3DS 平台步入末期也息息相关。不过对于这家并非频繁推出新作的厂商来说，偶尔夹杂的低潮也算是意料之中。



软件销量构成比



▲重制加强版《光辉历史 完美编年史》的素质不错，但也并非是符合现代玩家喜好的作品。

现状/未来
SEGA

2017年软件销量TOP10

1 真·女神转生 深邃奇妙之旅 PS4 **80,549**

2 世界树与不可思议的迷宫 2 XONE **54,651**

3 光辉历史 完美编年史 PSV **35,731**

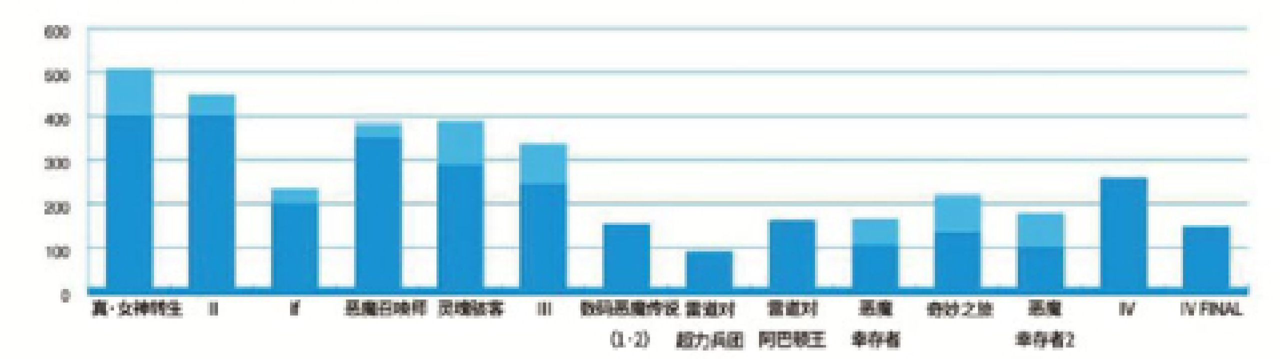
顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PS4	女神异闻录 5	17,650
5	PSV	女神异闻录 4 黄金版（廉价版）	7,130
6	3DS	真·女神转生IV FINAL	4,778
7	PS3	女神异闻录 5	3,711
8	3DS	世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头	3,513
9	PSV	女神异闻录 4 彻夜热舞	3,095
10	PS4	奥丁领域 利佛诗拉希尔	2,011

知名IP系列各作销量数据

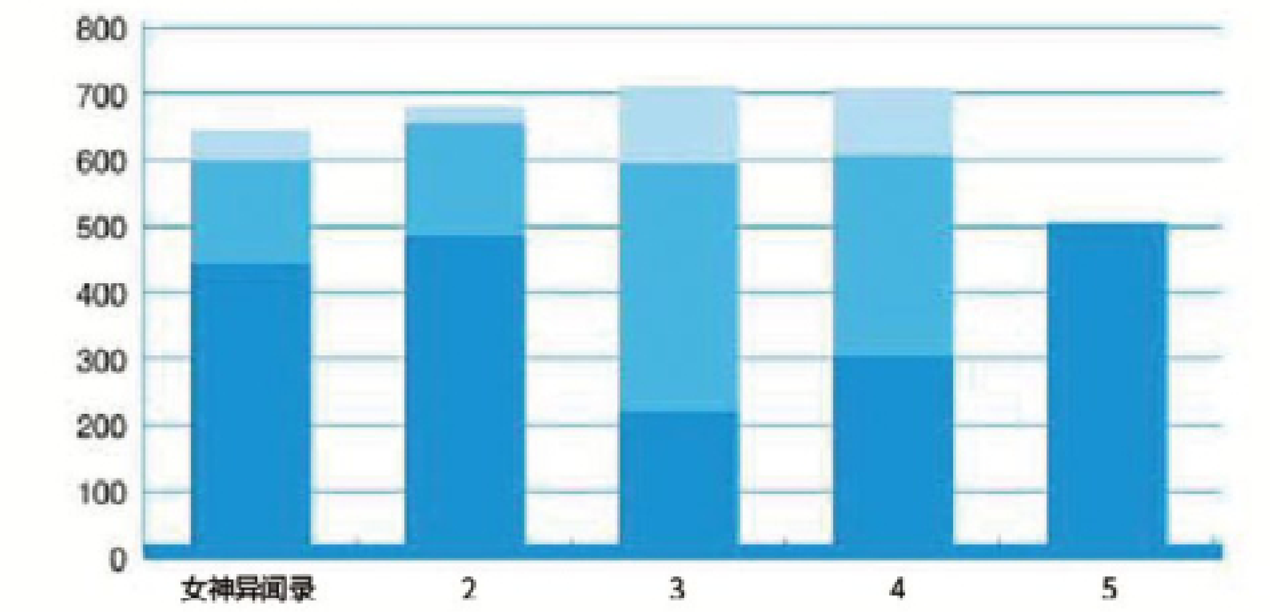
统计时间：发售日～2017年12月31日

本篇　移植、重制　廉价版　单位：千套

《真·女神转生》系列



《女神异闻录》系列



▲2017年的榜首《真·女神转生 深邃奇妙之旅》。



2018年上半年经营状况简析

2018年软件销量TOP10

统计时间：发售日～2018年7月1日

1 人中北斗 PS4 **163,636**

2 战场女武神 4 PS4 **76,778**

3 女神异闻录 全明星热舞三重包 PS4 **27,240**

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PS4	光明之响 龙奏回音	27,005
5	PSV	女神异闻录 豪华热舞双重包	21,579
6	PS4	某魔法的电脑战机	17,938
7	PS4	龙之皇冠 专家版	11,691
8	PS4	如龙极 2	10,887
9	PSV	某魔法的电脑战机	9,284
10	PS4	女神异闻录 5 星夜热舞	7,876

注：《如龙极 2》为2018年1月1日～7月1日的销量





▲《人中北斗》与《战场女武神4》均推出了官方中文版。

现状/未来

SEGA

整体经营状态分析

与 2016 年没有太大变化，SEGA 在日本市场依然靠着“《如龙》系列”这个 IP 占据市场份额，除了 2017 年的《如龙 极 2》以外，今年的《人中北斗》更是结合了《如龙》与《北斗神拳》这两个 IP 的优势，取得和《如龙 极》等复刻作品相似的成绩。而“《战场女武神》系列”的新作《4》终于在今年推出，在吸取了《苍蓝革命的女武神》的教训后，《战场女武神 4》在各方面都高度还原了《1》的风味，但这也导致《4》实在过于缺乏让玩家眼前一亮的创新点，导致表现不过不失。另一款移植强化作品《光明之响 龙奏回音》取得了一定的成绩，在统计销量的时间不久后也会推出 NS 版，证明 TONY 人设版本的《光明》作品还拥有一定的市场。可惜《某魔法的电脑战机》即使带上了比较符合年轻人口味的《魔法禁书目录》，表现也不出彩，或许也变相受到了机器人作品市场萎缩的影响。

Atlus 在今年搬出了以《女神异闻录 3》和《5》为基础的“《女神异闻录 热舞》系列”两作，并顺势推出了《女神异闻录 4 彻夜热舞》的 PS4 高清移植版。但由于这个高清移植版仅包含在《女神异闻录 全明星热舞三重包》中，所以大多数《女神异闻录》的爱好者们都选择了 3 合 1 的三重豪华包，这种现象足以证明这个 IP 爱好者的忠诚度。可惜的是这两款新作的素质表现甚至比不上《女神异闻录 4 彻夜热舞》，销量亦有相应的缩水，对 Atlus 的口碑难免造成影响。





□《梦幻之星》预定于2018年内推出的最新手游，号称要回归原点采用指令型的战斗系统。



■经典系列《樱大战》新作也在开发中。

未来经营状况展望

SEGA 在今年上半年推出的《人中北斗》表现喜人，证明了两个人气 IP 结合并保持素质是能获取成功的。但另一个经典 IP《战场女武神 4》就没有那么幸运了，从成绩上可以看出完全吃老本在越来越挑剔的玩家口味中是不吃香的。不过正如前文的厂商简介中所言，SEGA 倾尽心血去做的不仅是开发家用机游戏，还有社交游戏的开发与拓展海外的游戏市场，《梦幻之星》手游的公布，还有此前与日本一合作的《魔女与百骑兵 2》中文版以及即将在 9 月推出的《说谎公主与盲眼王子》中文版都是有力的证明。从目前中文版游戏涌现的现象来看，国内市场这份蛋糕已经成为了各大厂商都在尽力争夺的目标了，对市场动向嗅觉敏锐的 SEGA 自然不会放过这个机会。

而 Atlus 的“《热舞》系列”新作则表现出过于谨慎的倾向，音乐游戏这部分的素质降低，明显把开发的重心都放在了吸引原有爱好者的基础上，没有了当时《女神异闻录 4 彻夜热舞》那种勇于突破的气魄。鉴于 Atlus 的主力们在全力开发 NS 平台上的新作，未来的表现还是值得期待的，况且还有那个仍然神龙见首不见尾的《十三机兵防卫圈》呢！

虽然表现没有太抢眼，但 SEGA 依然通过多种方式在积蓄实力，玩家们大可保持乐观的心态等待 SEGA 旗下让人惊喜的大作面世。

SIE 中西合并，软硬兼施

SIE 一直担当着平台开发商和游戏开发商这两个角色，同时也是大力支持推出中文版游戏的厂商，它旗下第一方新作的官方中文版现在基本都加入了全球同步发售的计划中，相信往后不久，SIE 平台的第三方作品也能做到全球同步发售，让国内玩家能第一时间玩到最新的游戏。

文：昴星团　美编：雷普利

Sony Interactive Entertainment

厂商简介

SIE 全称索尼互动娱乐（Sony Interactive Entertainment），其最初在 1993 年建立，当时的全称叫 SCE（Sony Computer Entertainment），直到 2017 年才改名为 SIE。

SIE 从 1994 年开发出自家的游戏平台——PlayStation，并开始涉足游戏界，因平台强有力的硬件支持，让不少硬件需求高的作品展现在玩家的荧幕当中。在平台开发之外，SIE 的游戏开发也不落后，其在亚洲、北美和欧洲均有属于自己旗下的工作室，阵容十分之大，具体如下表。

日本

工作室	其作品和工作范围
SIE 日本工作室	《捉猴啦》、《死魂曲》、《乐克乐克》、《战鼓啪打碰》、《ICO》、《巨像之咆哮》、《最后的守护者》
Polyphony Digital	《GT 赛车》、《卡通格兰披治赛车》、《摩托浪漫旅》
ForwardWorks	专注于移动游戏开发

北美

工作室	其作品和工作范围
Naughty Dog	《古惑狼》、《神秘海域》、《最后生还者》
SIE 圣塔莫尼卡工作室	《极速魔神》、《战神》
Sucker Punch Productions	《恶名昭彰》、《狡狐大冒险》
SIE 圣迭戈工作室	《MLB the Show》
SIE 本德工作室	《虹吸战士》、《抵抗 惩罚》
SIE 福斯特城工作室	负责支援其他工作室的游戏制作
PixelOpus	《灵魂交织》

欧洲

工作室	其作品和工作范围
SIE 伦敦工作室	《歌星》、《Eyetoy》、PlayStation Home
Media Molecule	《小小大星球》、《撕纸小邮差》
Guerrilla Games	《杀戮地带》、《地平线 零之曙光》
SIE 曼彻斯特工作室	专注于 PlayStation VR 游戏开发

2017 年销售数据一览

SIE 在 2017 年卖出的软件销量比例来看，PSV 相比去年的 32.8% 占比已经明显展现出被淘汰的势头。而销量前十的游戏中，PSV 平台也只有素质过硬的《我的世界 PSV 版》上榜，看来 SIE 已经把战略重心移动到了家用机上。PS3 仍有占比的主要原因就是同在 PS4 上的跨平台作品，基本可以视作 PS4 的销量了。

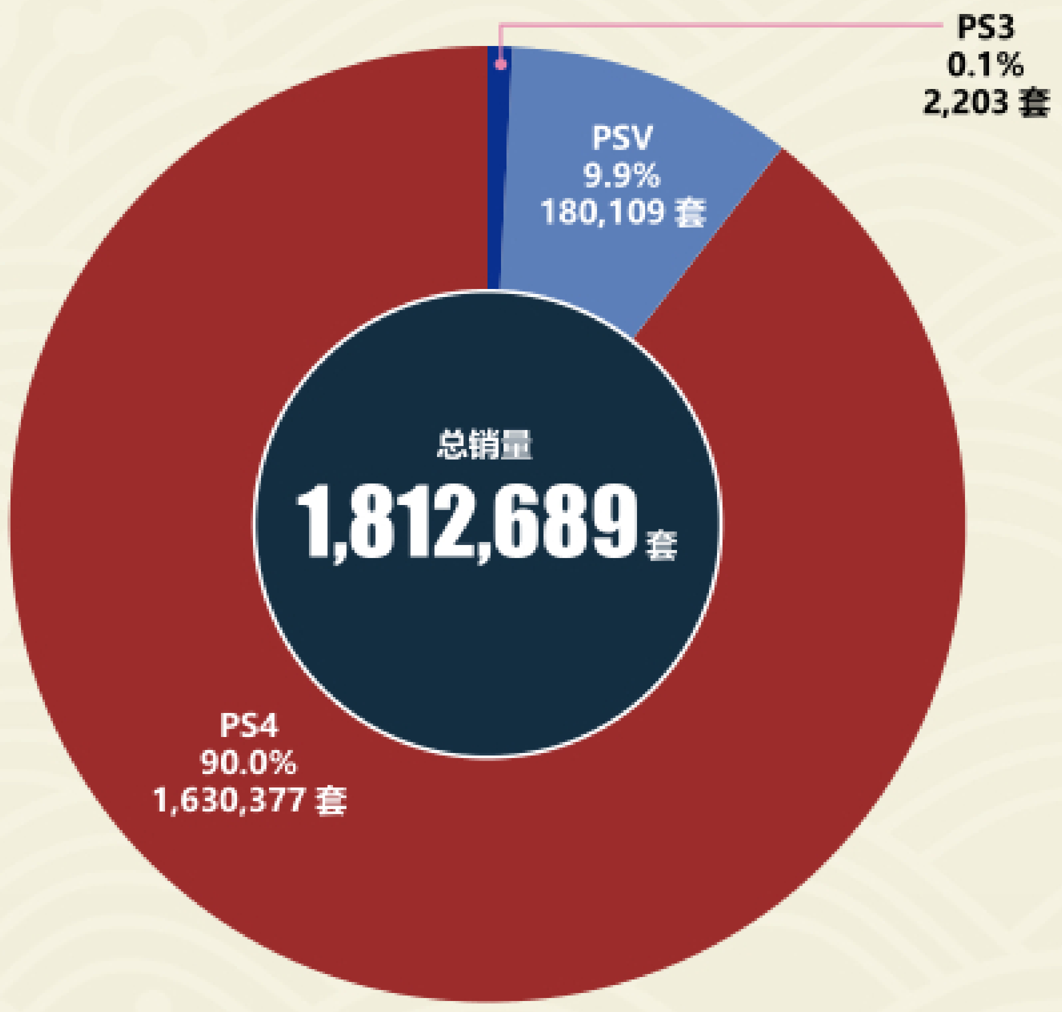








软件销量构成比

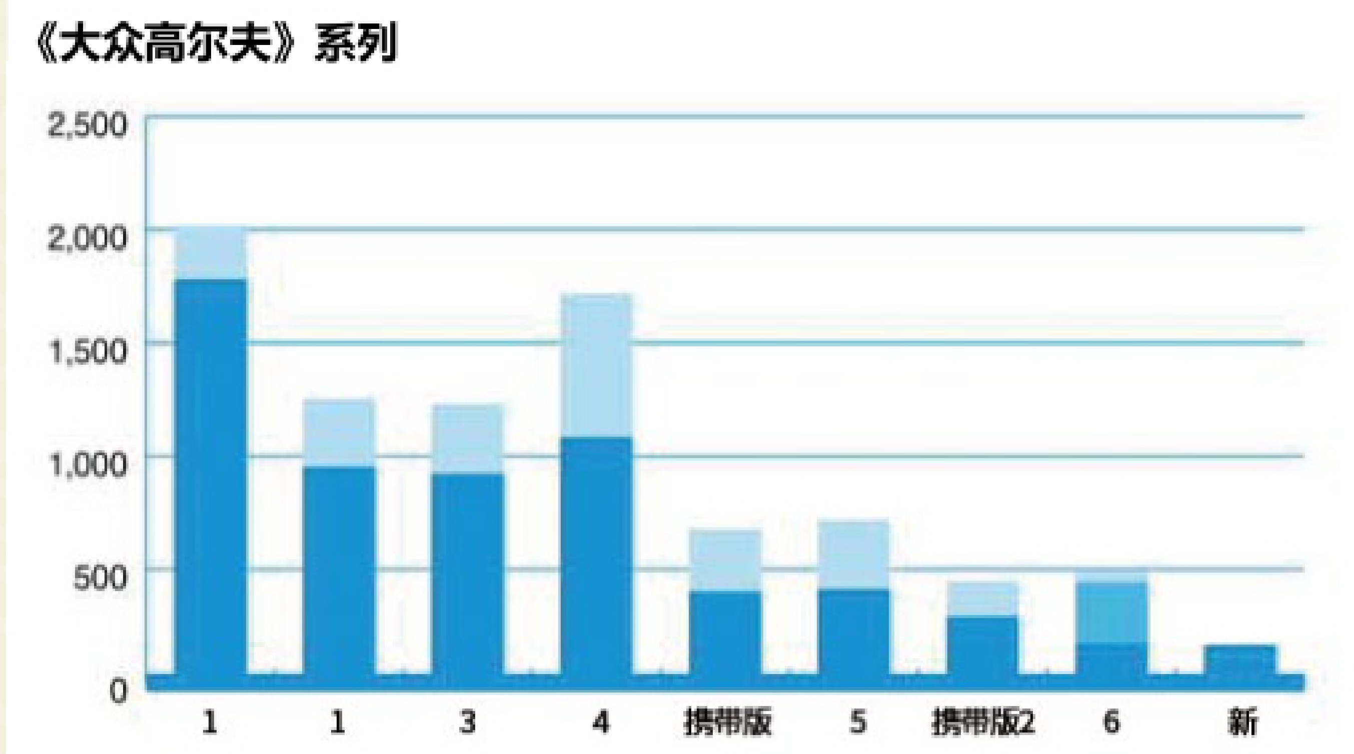


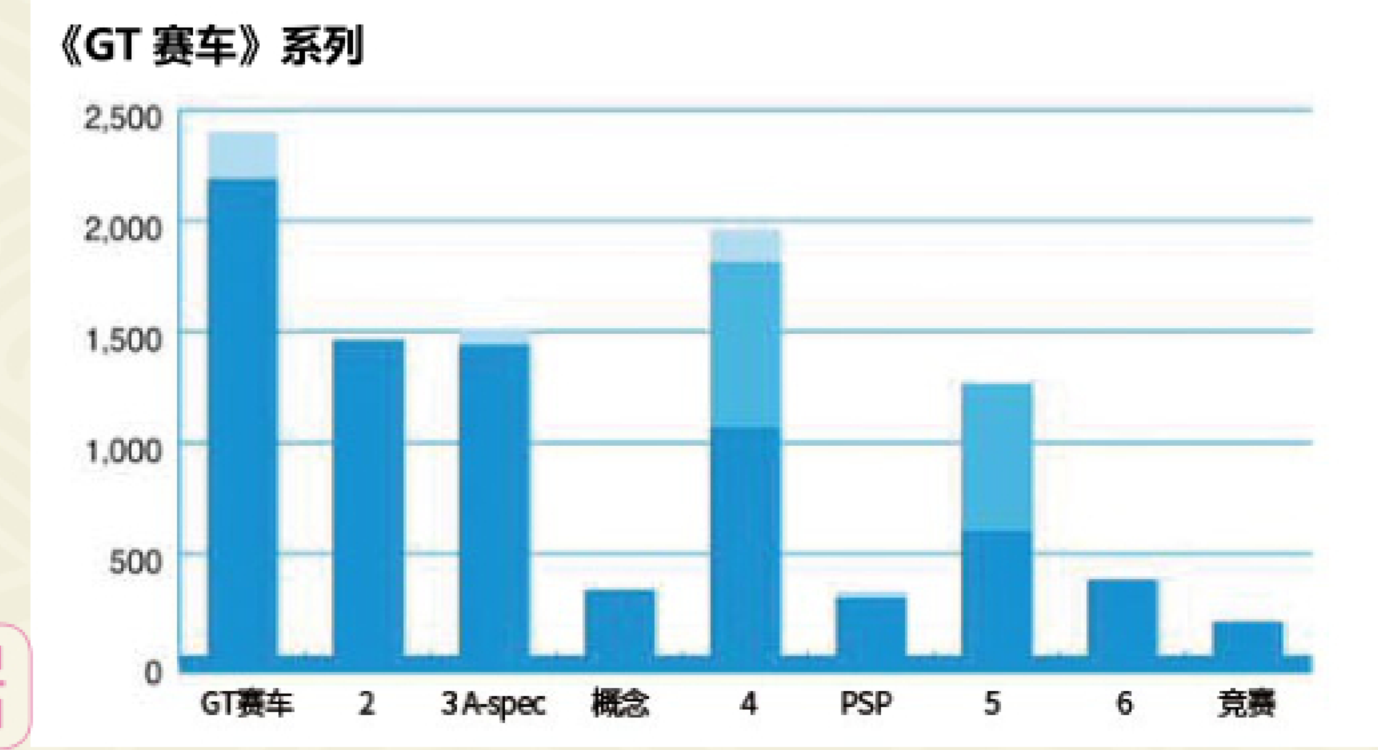


知名 IP 系列各作销量数据

统计时间：发售日～2017 年 12 月 31 日

本篇　移植、重制　廉价版　单位：千套





2017 年软件销量 TOP10

1 **COD 二战** PS4 **341,107**

2 **地平线 零之曙光** PS4 **209,929**

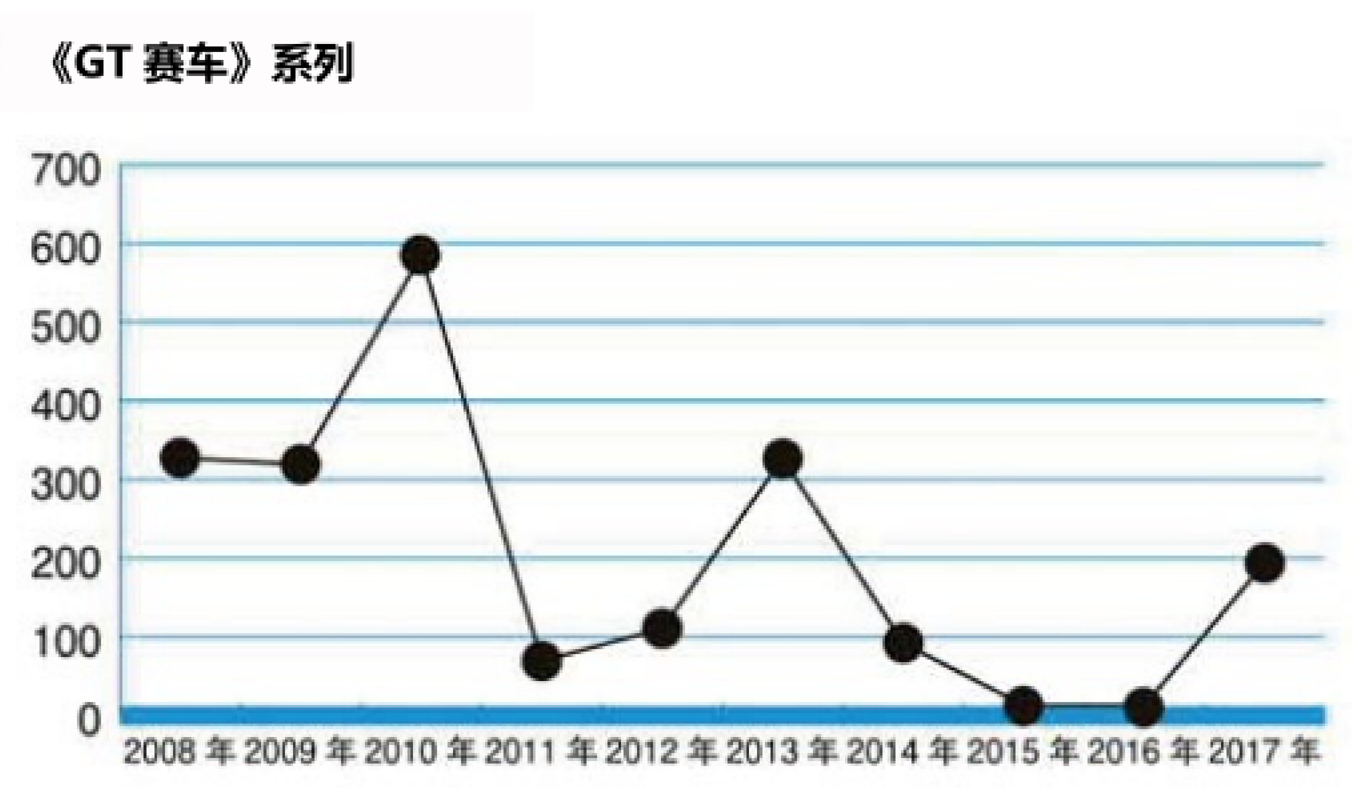
3 **GT 赛车 竞赛** PS4 **193,741**

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PSV	我的世界 PSV 版	171,796
5	PS4	新大众高尔夫	162,005
6	PS4	我的世界 PS4 版	134,269
7	PS4	重力异想世界完结篇	116,672
8	PS4	命运 2	86,193
9	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	56,940
10	PS4	神秘海域 失落的遗产	35,895

知名 IP 系列年间销量推移数据

系列	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	合计
GT 赛车	327,455	319,206	584,463	69,399	110,897	326,406	92,196	12,847	12,847	193,741	2,049,457

推移表 单位：千套





现状/未来

SIE

2018年上半年经营状况简析

2018年软件销量TOP6

统计时间：发售日～2018年7月1日

1 战神 PS4 98,579

2 底特律 化身为人 PS4 90,360

3 COD 二战 PS4 41,543

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PS4	巨像之咆哮	21,900
5	PSV	我的世界 PSV 版	12,359
6	PS4	亡命小队	9,220

注：《COD 二战》、《我的世界 PSV 版》统计时间为2018年1月1日～7月1日

整体经营状态分析

2017年至今的SIE仍然以PS4为主打，PSV游戏完全靠第三方支撑，就此看来PSV的前景并不好。近年来制作欧美向游戏似乎已经成了SIE的发展方向，不过好在自家的老IP吸引力丝毫不减，2017年每出新作在日本都能上几十万的销量，全球销量更不用说，这里特别提名2018年推出的《战神》与《底特律 化身为人》，这两款都是欧美向游戏，在日本本土的销量不过10万，在欧美国家的销量却翻了好几倍，《战神》在风格大改后仍旧突破了总销量400万的大关，可以看出SIE宝刀未老。VR在游戏界已经发展了几年，因为技术不成熟的原因，不少第三方厂商浅尝辄止，而SIE作为VR平台的开发商之一，理论上最具有开发VR游戏的优势，如果要保证VR设备的盈利，那么如何制作符合现代玩家的VR游戏是SIE要攻克的一大难题。



▲《我的世界 PSV版》已经连续几年登上销售排行榜，可见这类游戏的生命力极强。



■新《战神》不仅质量令人赞不绝口，还在游戏结尾处埋下了续作的伏笔，实在令人期待。

未来经营状况展望

今年索尼能够拿出手的游戏比去年要多，旧作重制的数量也更少，虽然还是有很多玩家希望能在PS4这一强大的主机上看到自己喜欢的经典游戏再度登台，但也不可否认新作产量增加对于厂商来说是个好消息，毕竟人不能全靠吃老本嘛。圣莫妮卡工作室的全新《战神》已经向全世界表示了这个系列还能继续下去，《底特律 化身为人》证明了当今环境下互动式电影游戏还能有更多的突破点，即将于9月7日发售的《漫威蜘蛛侠》则继续保持这几年流行的开放世界风格，可以看出SIE开发的游戏类型并不保守，而是多方向进行尝试。

今年SIE的问题不仅是一直以来的PSV，还有新的问题儿PS VR。目前的新世代掌机的领域已被家用掌机双向的NS占领，SIE仍然在用上个世代的PSV，完全没有后继机的消息，估计SIE是打算放弃掌机这一块，让任天堂一家独大了。PS VR倒是SIE在与微软和任天堂竞争的绝对优势——后两者并没有自家专属的VR设备，不过VR游戏至今也只是到尝鲜阶段，很多游戏买来玩一会就没了新鲜感，加上高昂的设备价格都是阻止玩家去购买VR和对应游戏的重要因素，既然无法解决VR设备的成本问题，那么剩下的解决方法就是开发足够吸引人的VR游戏了。SIE作为能够自行开发VR设备的厂商，相信其也有足够的VR游戏开发能力，就让我们拭目以待吧。



SQUARE ENIX
用勇者之盾守护未来

如果说“《最终幻想》系列”是一把剑，不断地挥舞与变化只为砍出日式 RPG 的未来，那么“《勇者斗恶龙》系列”就会是一面盾，稳定地防护与不变只为守护日式 RPG 的经典。Square Enix 就像是一位一手握剑一手持盾的勇者，在风云突变的这个时代披荆斩棘又坚定不移。而对于近一年的 SE 来说，他高举勇者之盾，用最稳定的姿态守护着自己备受期待的未来，那些逝去的时光正在被寻回。

文：余烬　美编：01

厂商简介

2003 年 4 月 1 日，株式会社史克威尔和株式会社艾尼克斯正式合并为史克威尔艾尼克斯（Square Enix）。对于这次合并，外界普遍将其归结于史克威尔在电影事业失败后进行的补救措施，不过艾尼克斯方面也有被指责“《勇者斗恶龙》系列”外的游戏知名度过低等问题。两家的合并不仅仅是为了在商业上更好地运作，也充分结合了史克威尔在欧美市场的影响力以及艾尼克斯在亚洲和日本市场的知名度。

《最终幻想》和《勇者斗恶龙》的联手让 SE 成为日本最大的 RPG 厂商，除了这两个国民级的游戏系列外，《王国之心》、《圣剑传说》、《星之海洋》、《勇气默示录》等诸多经典系列再次验证了 SE 的 RPG 大厂之名。

2005 年，SE 收购了以“《太空侵略者》系列”和“《泡泡龙》系列”而知名的太东。2009 年 SE 收购了以“《古墓丽影》系列”和“《杀出重围》系列”而知名的 Eidos。至此，我们所熟悉的 SE 正式登场。Eidos 的收购让 SE 得以推出诸如《古墓丽影》等更多类型的作品，并在欧美市场拥有了更多的机会。随着手游市场的发展，SE 旗下的诸多 IP 也以手游的全新姿态登陆了手游市场，其产品数量之多以至于 SE 被玩家们戏称为手游大厂。

SQUARE ENIX



▲ SE 现任社长松田洋祐。

2017 年销售数据一览

仅仅从 SE 在 2017 年销售的游戏总数来看，507.7 万份的销量相当不错，与 2016 年相比提高了 34.8%。这个销量成绩仅次于在去年发售了新主机并推出了诸多大作的任天堂，这也是 SE 连续第二年处于了日本厂商年间软件销量榜第二名的位置。2016 年《最终幻想 15》以及 2017 年《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》的连续推出，让这位手持剑盾的勇者得以继续保持其前行的势头。不过，去年游戏总数的高销量完全得归功于《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》，双版本 308 万的惊人成绩在整个日本市场中傲视群雄，这也是去年惟一一款总销量突破 300 万大关的作品，其首周销量 208 万的成绩就已经超越了第二名《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》的总销量（200 万）。当然，如此之高的成绩得益于本作双版本的销售策略。而与《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》单平台双版本的策略不同，《DQ11》采取的是双平台双版本，并且两个版本的游戏有非常多的不同，完全可以认为是各自独立的游戏。这面勇者之盾可不仅仅只有防守的作用，它甚至让 SE 在去年得以在游戏总销量上继续上升。

由于《DQ11》的出色发挥，去年 SE 在 PS4 和 3DS 平台销售的游戏占据了总销量的 92.3%。虽然 3DS 版《DQ11》的销量高于 PS4 版本作的销量，但由于 PS4 平台还推出了不少其他的作品，使得 PS4 平台的 53.1% 的占比高于 3DS 平台的 39.2%，至于新平台 NS 则以 4.6% 的占比位居第三位。相比于前年《FF15》和《DQ》各种外传的全面开花，今年 SE 的游戏销量则集中在了《DQ11》上。

除开《DQ11》，《尼尔 自动人形》以 36.4 万份的销量成为了 SE 年间游戏销量的第三名。《尼尔 自动人形》在去年的话题度非常之高，游戏中的角色更是拥有高人气以及诸多同人作品。日本市场 36.4 万的销量看似一般，但别忘了本作还推出了 PC 版本，而本作在海外市场的表现则要优于日本市场。

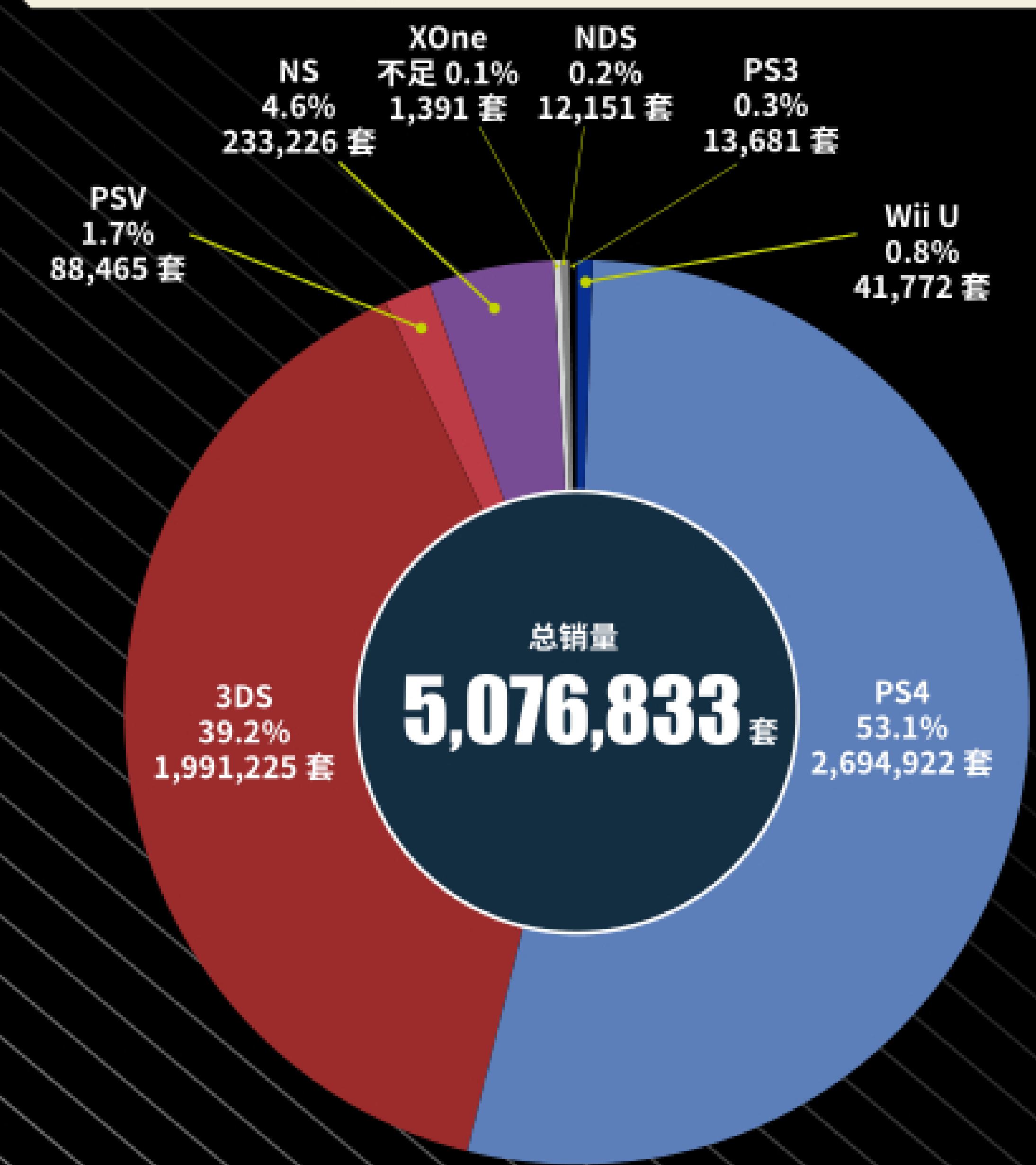


▲本作的 XOne 版本《尼尔 自动人形 成神版》已经在欧美市场推出。


©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved

在去年 TGS 特刊对 SE 销售状况的分析中，《FF15》以 86 万份的成绩成为了 SE 游戏销量榜上的第一名。不过《FF15》于 2016 年 11 月 29 日才发售，而销量榜上的数据统计截止时间为每年的 12 月 31 日，也就是说《FF15》仅一个月就卖了 86 万份。2017 年《FF15》推出了各种 DLC 以及诸多新内容，一年下来游戏卖出了 16.3 万份。到 2017 年底为止，《FF15》在日本市场达到了 102.3 万份，虽说突破了百万，但与同期之前的正统续号作相比还是逊色不少。

软件销量构成比



2017 年软件销量 TOP10

统计时间：发售日～2018 年 7 月 1 日

1 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 3DS 1,744,603

2 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 PS4 1,336,180

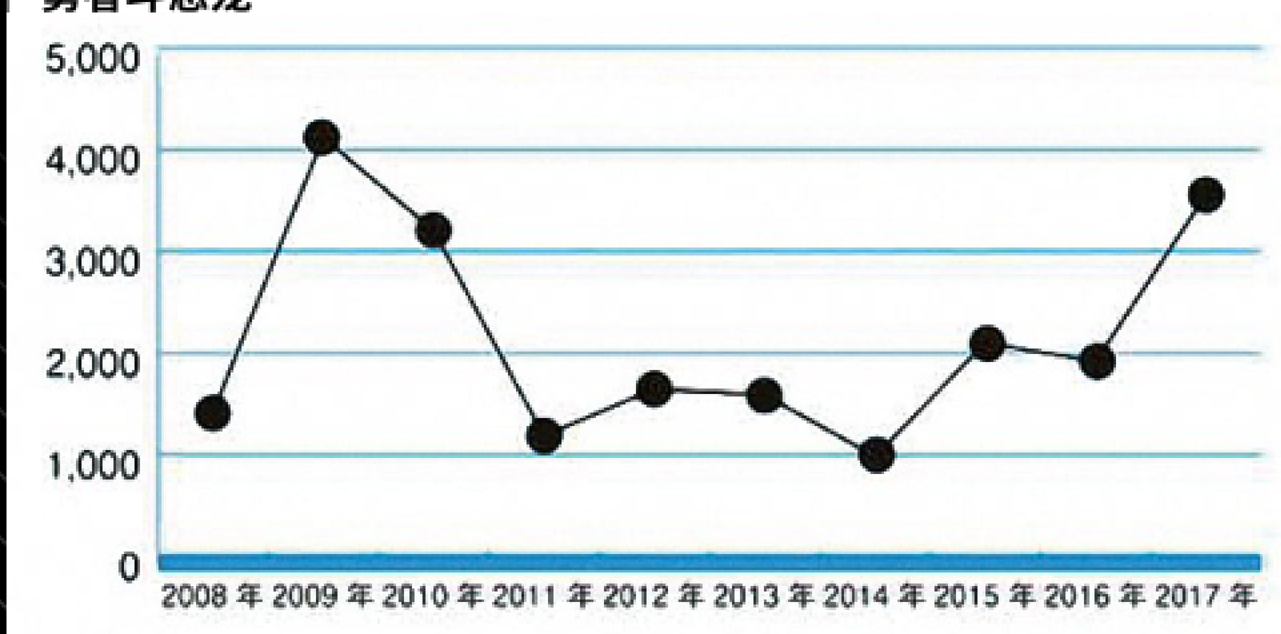
3 尼尔 自动人形 PS4 364,101

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PS4	王国之心 HD 2.8 终章序幕	190,126
5	3DS	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3 专家版	188,168
6	PS4	最终幻想 15	163,797
7	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	144,568
8	PS4	王国之心 HD 1.5+2.5 ReMIX	136,753
9	NS	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅰ · Ⅱ for Nintendo Switch	64,404
10	PS4	富豪街 DQ&FF 30 周年纪念版	63,255

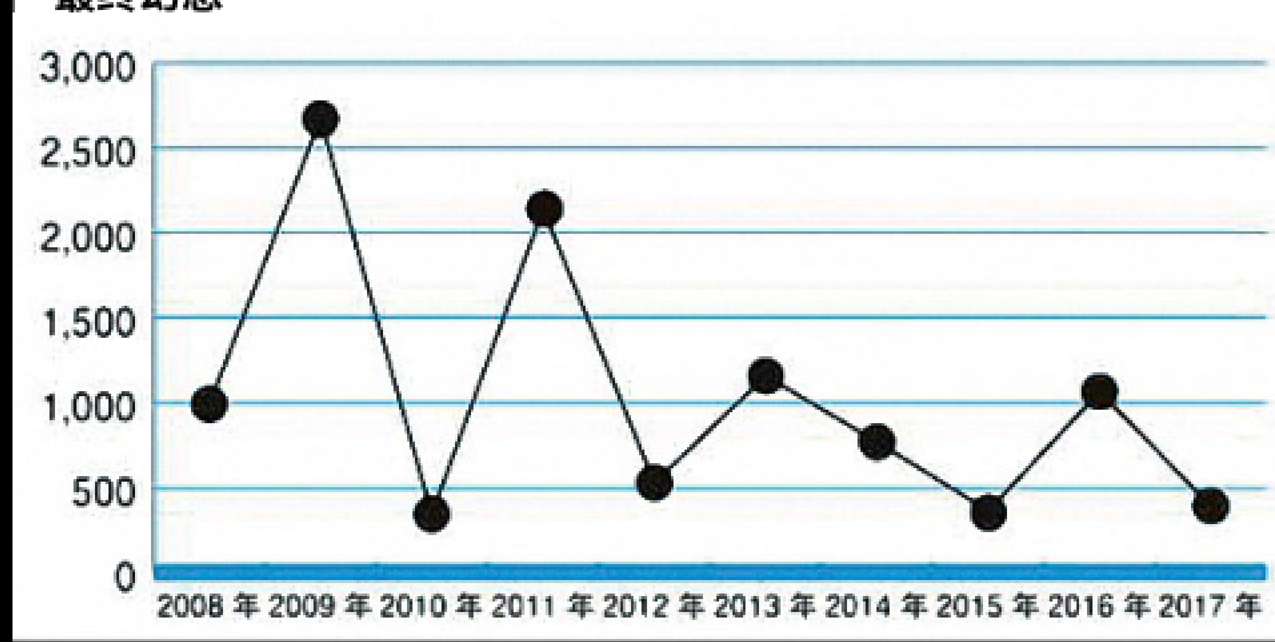
知名 IP 系列年间销量推移数据

系列	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	合计
勇者斗恶龙	1,469,864	4,178,473	3,268,273	1,247,450	1,706,918	1,648,853	1,047,574	2,158,049	1,981,377	3,616,546	22,323,377
最终幻想	992,274	2,671,198	345,490	2,140,561	529,999	1,158,891	771,182	364,765	1,066,221	393,164	10,433,745

推移表 单位：千套



勇者斗恶龙

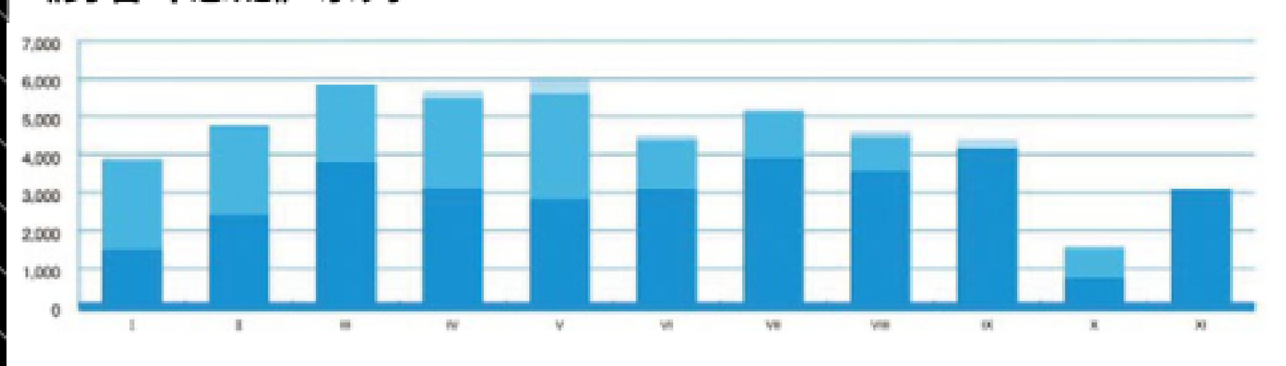


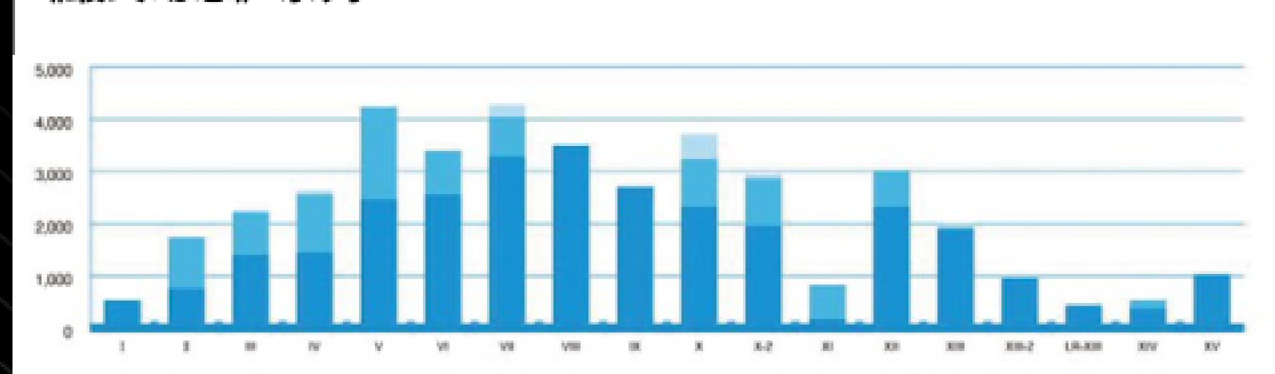
最终幻想

知名 IP 系列各作销量数据

统计时间：发售日～2017 年 12 月 31 日

本篇 移植、重制 廉价版 单位：千套


《勇者斗恶龙》系列


《最终幻想》系列

现状/未来

2018 年上半年经营状况简析

2018 年软件销量 TOP7

统计时间：发售日～2018 年 7 月 1 日

注：《王国之心 HD 1.5+2.5 ReMIX》为 2018 年 1 月 1 日～7 月 1 日销量

1 异说 最终幻想 NT PS4 137,791

2 圣剑传说 2 玛娜的秘密 PS4 41,378

3 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 NS 35,116

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
4	PS4	王国之心 HD 1.5+2.5 ReMIX	23,049
5	PSV	圣剑传说 2 玛娜的秘密	17,947
6	PS4	奇异人生 风暴前夕	8091
7	PS4	最终幻想 15 皇家版	6814

整体经营状态分析

与之前的大作频出小作不断相比，2018 上半年的 SE 则暂缓了脚步。在有上榜的 6 款游戏中，只有《奇异人生 风暴前夕》是完全意义上的新作，其他的五款作品要么是移植于其他平台，要么是经典作品的重制，要么就是合集之类的新版本。这种移植作与重制作的频繁推出，让玩家得以清醒，原来这才是 SE 的真实模样（笑）。

移植于街机平台的《异说 最终幻想 NT》以 13.7 万份的累积销量成为上半年的第一名。也许是由于本作原本的街机版本早在 2015 年就已经发售，本作的表现不尽人意。首周 10.6 万的成绩与同为主机作品的《异说 最终幻想》（首周 50 万）和《异说 012 最终幻想》（首周 28.6 万）相去甚远，而从其 1 月发售后的后续表现来看也差强人意。

从 NS 这台主机发售开始，SE 就将其作为了自己作品的发售平台，其中移植至 PS4/PSV 的《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》成为了这之中的佼佼者。3.5 万份的销量成绩虽不够出彩，但作为一款移植作也算是在上半年的经营中有所贡献。值得一提的是《王国之心 HD 1.5+2.5 ReMIX》，这款首发于 2017 年 3 月份的作品在 2018 年的上半年还能有 2.3 万的销量，一方面说明了这款六合一

的游戏真的是超值，另一方面也体现出了玩家们对于系列新作《王国之心III》的期待。至于说《圣剑传说2玛娜的秘密》，虽然是一款经典作品的重制，但碍于这个系列的没落以及重制水平的一般，取得5.9万销量也在情理之中。

从今年SE各游戏的发售时间来看，SE明显将今年的经营重心放在了下半年。无论是7月份NS独占的《八道旅人》，还是9月份的《古墓丽影 暗影》与《美妙世界 最终混合版》，再加上12月的《正当防卫4》，与主机市场经营状况不够出彩的上半年相比，下半年的SE更值得我们期待。

未来经营状况展望

在前年推出了《FF15》，去年推出了《DQ11》后，SE在现今这个财年的主打作品无疑将会是于2019年1月25日推出的《王国之心III》。从2013年E3最初公布到2019年1月发售，近六年的等待终于是迎来了终结。从品牌知名度来说，《王国之心》并不像《勇者斗恶龙》那般的“日本国民”，但迪士尼的角色、《最终幻想》的角色和《王国之心》本身角色的梦幻公演，让这个系列包罗万象且极具国际范，这也正是该系列在海外市场备受关注的原因之一。今年E3期间，《王国之心III》成为了社交媒体投稿量最大的游戏，也成为了“获得最佳评论”最多的参展游戏。大宣传加上高期待，本作在正式发售后会取得怎样优秀的成绩值得我们期待！

从推出了NS首发游戏之一的《勇者斗恶龙 英雄集结 I · II for Nintendo Switch》开始，SE就将NS作为它诸多游戏的发售平台。不仅在NS上推出了诸如《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》这种移植作，或者《圣剑传说2玛娜的秘密》这种重制作，还有诸如《消逝的星球》这种全新的作品，甚至在今年7月13日推出了NS独占的《八道旅人》。这款继承了传统日式RPG精神的作品，不仅在各家游戏媒体中取得了高评分，并且其首周销量就突破了11万份（日本市场），作为一款单平台的完全新作，能取得这样的成绩已经出乎了不少玩家的预料。此外，《美妙世界 最终混合版》以及《DQ11》也已经确定了将会登陆NS平台。前者将于今年9月份发售，后者虽然在NS还被称为“NX”的时期就已经确认了会登陆该平台，但直到现在也没有确定最终的发售日，之前制作组还表示本作的制作时间可能需要更久。RPG的玩法其实和NS的便携模式非常契合，SE曾经在NDS平台推出过大量的RPG,其中不乏《DQ》和《FF》正统作品的移植作或重制作。SE对于NS的重视让玩家们似乎看到了又一台“RPG游戏机”诞生的可能，也希望SE能在NS上推出更多精品的RPG以及更多不同类型的作品。

提到SE的RPG就不得不聊聊“《最终幻想》系列”。在《最终幻想15》推出之后,SE在去年推出了《最终幻想XII 黄道纪元》和《异说 最终幻想NT》两款系列作品。也许是因为这两款作品都不是完全意义上的新作，在销量成绩上都不够理想，反倒是《最终幻想14》4.0的资料篇“红莲之狂潮”为SE取得了不少的盈利。系列粉丝对于《最终幻想》新作的期待，还是集中在了《最终幻想VII 重制版》上。即便本作的监督野村哲也在采访时声称游戏的制作非常顺利，但E3前后没有任何的实质消息也让不少玩家担心起本作的开发进度来。在顺利完成了《王国之心III》的制作任务后，野村哲也可以有更多时间投入到本作的制作之中。并且，手机游戏《莫比乌斯 最终幻想》的主创浜口直树也作为了《最终幻想VII 重制版》的制作人之一加入到了团队中，从人员安排上来说至少是不缺人的。再加上本作是分章节发售，因此对于实际能够玩到的时间不用太悲观。无论怎样，《最终幻想VII 重制版》肩负着为系列正名的任务，在《王国之心III》发售之后本作将成为SE的下一个最重视的项目。



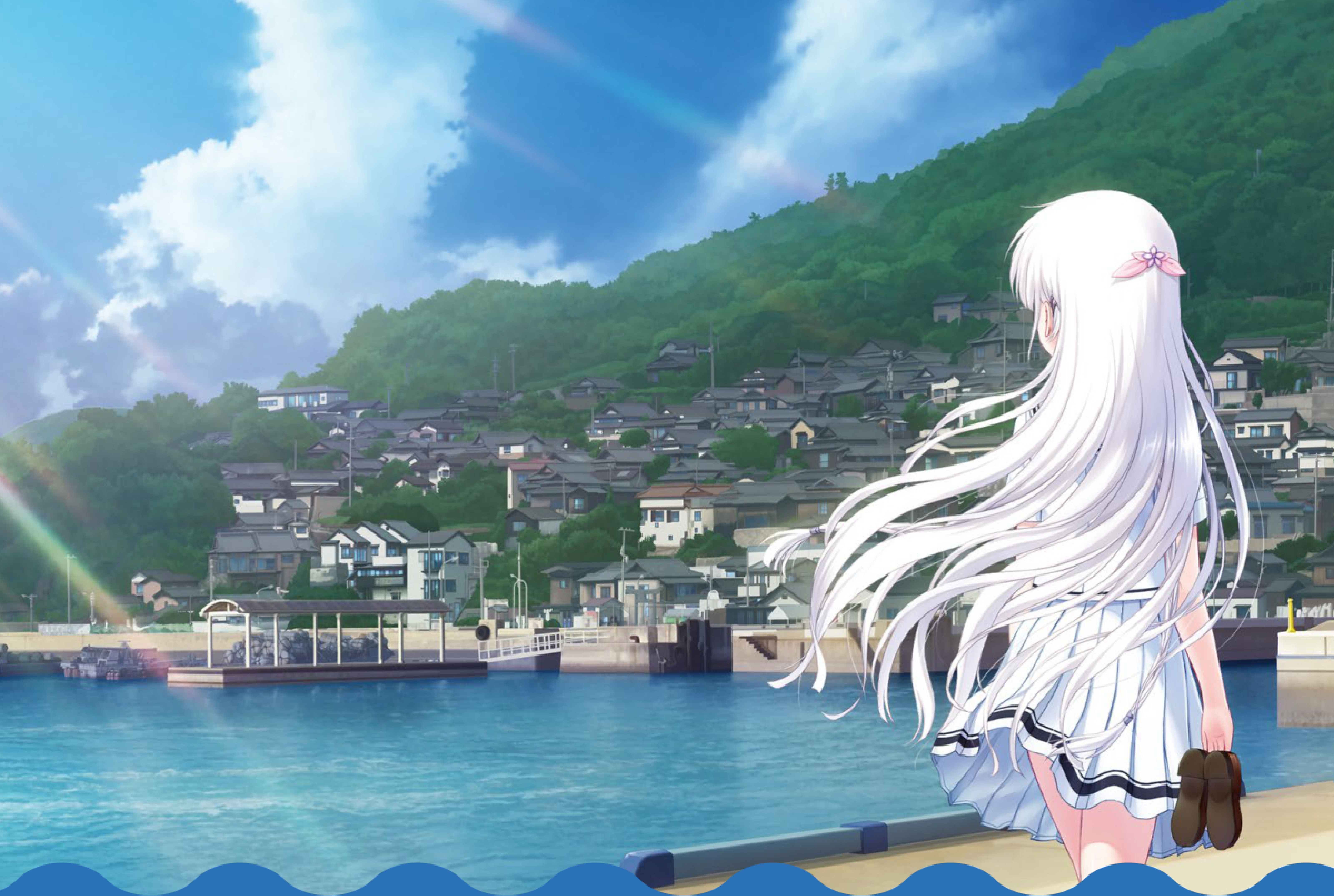
Eidos的《古墓丽影 暗影》将在今年9月发售，作为重启后三部曲的完结篇，《古墓丽影 暗影》将不再会是限时独占，多平台的同步推出让所有玩家都能在同一段时间开始游玩本作。作为SE在欧美市场的重点作品之一，本作能否为SE带来更多的收益，并给玩家交出一份满意的答卷，我们拭目以待。



除开以上我们所提到的备受关注的游戏外，SE手里还握着不少其他的“饼”。在TGS 2017上，SE带来一款名为《Left Alive》的作品，这款由桥本真司进行制作、新川洋司担当人设的作品，是一款《前线任务》的精神续作。故事发生在俄罗斯联邦，三位主角将在战争中各自求生。在2017年底的访谈之中，本作的监督锅岛俊文表示游戏将在新年的时候公布更多的情报，不过除了这之前公开的预告片和少量游戏截图外，游戏目前还没有更多的消息。2017年八月份，《勇者斗恶龙 建造者2》正式公布，本作将会登陆PS4和NS平台，并且支持最多4人的联机游玩。本作目前放出的情报不少，但具体发售日还没有确定。另外，SE其实还有一个和漫威合作推出游戏的企划——“复仇者计划”，目前可知的是这款游戏将会采用原创剧情，并为接下来即将要展开的“漫威宇宙”起到导入作用。考虑到《复仇者联盟4》将在明年上映，如果本作与漫威电影的第四阶段有所关联的话，也许能在2019年推出也说不定。最后，在《尼尔 自动人形》取得了一定程度的成功之后，横尾太郎能否为我们带来一部新的作品呢？用横尾自己的话来说“你们去问史克威尔艾尼克斯吧”，我们也只能期待SE能够给予横尾桑以及所有玩家一个满意的答复。

▼《Left Alive》艺术设定图。





暑期游戏补习班

又是一年暑假，在经过一轮艰苦卓绝的学习后，难得的暑假自然少不了对自己的一番犒劳。不知手持本书的各位读者对接下来的时间有什么规划呢，是来一次说走就走的旅行还是借这一长段时间来强健体魄？虽然理想很美好，但恐怕天上的太阳公公可不会轻易放过各位。今年夏天日本出现了罕见的超高温，数以万计的人因中暑被送进医院，严重者甚至有生命危险。而国内同样酷热难当，西安等地的地表温度一度超过了 40 摄氏度，高温警告都算是家常便饭。这么一看比起出远门说不定还是待在室内玩游戏更安全些，顺便还可以利用这难得的假期补上之前落下的游戏。

那么本期就开个暑期游戏补习班为大家推荐些近一年内在各大平台发售的佳作，助留在家中与空调厮守的你度过这炎炎夏日。

统筹 松风（实习编辑） 文 UCG 全体文编及投稿者 美编 Juxi

打发时间

与平日不同，暑假不再需要每天指点上学也不再需要每天按时交作业，同学们的可支配时间自然也多得多。但时间一多却不知漫漫夏日该干些什么？不用担心，以下几款都是足以让时间一瞬而过的杀时间利器，推荐各位在游玩时放一个闹钟在旁边以防忘记吃饭。



暗影帝国 高清版

Shadow Complex Remastered

文：稀饭

平台 PS4/Steam/Win 10/XOne　游戏类型 动作冒险　发行商 Epic Games

售价为 PS4：14.99 美元，Steam：48 人民币，Win 10：99 人民币，XOne：99 港币

●游戏介绍

这款在 X360 时代就登场的作品，由专注于小规模游戏开发的 Chair Entertainment 联手业界著名工作室 Epic Games 开发，于 2009 年推出了 Xbox Live Arcade 版。随后在 2016 年本作在高清化后，也陆续登上了 Steam、Win 10、PS4 和 XOne 平台。高清版使用了虚幻 4 引擎重新打造，不但整体画面体验更为符合次世代标准，还为主角加入了一些新的击倒动作，可以说是本作目前最优秀的版本。而且本作还在 7 月加入到了微软的 XGP 游戏库当中（关于 XGP 服务的细节请参考本期的“2018 夏季购机保养指南”），订阅用户可以免费玩。

而在游戏层面上，《暗影帝国 高清版》也是一款很丰俭由人的作品。一方面它的流程并不长，哪怕它是一款强调探索的“银河城”游戏，实际上通关时间大约也就是在 10 小时左右，空闲时一口气打完很能给人一气呵成的感觉。但是它的成就 / 奖杯要求却并不低，以 XOne 版为例，想要完美拿下 1000 点，需要起码 30-40 个小时，而且中途还有可能存在需要重复尝试的地方，非常适合那些想要挑战自我或是把一款游戏彻底吃透的玩家。

更重要的是，这是一款完全中文化的作品，不但字幕中文化，连角色配音都是全中文的，堪称毫无门槛。



神威闪电枪 爆裂

Mighty Gunvolt Burst

文：苍穹

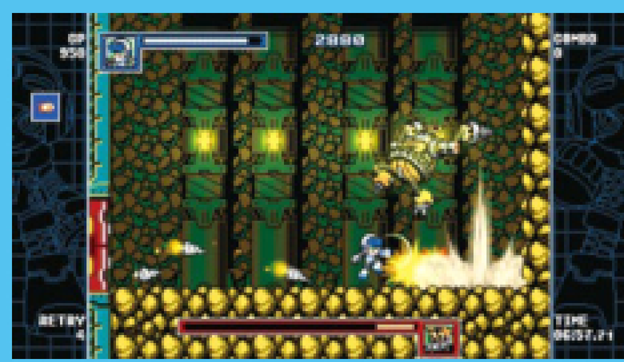
平台 3DS/NS　游戏类型 动作　发行商 Inti Creates

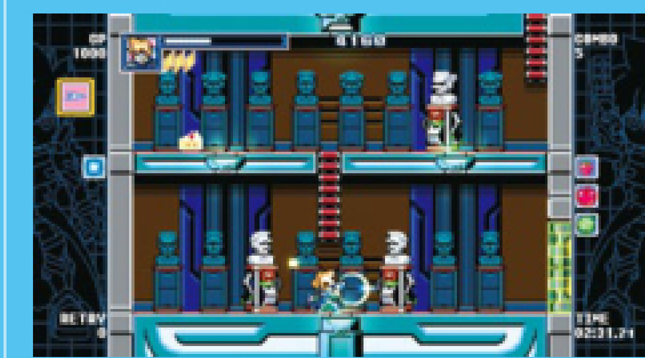
售价为 3DS/NS：9.99 美元

●游戏介绍

本作是《神威闪电枪》（Mighty Gunvolt）的续作，PS4 平台也有发售且价格一致，但原名为“Gal*Gunvolt Burst”（初始可用角色多 1 人）。通过购买付费 DLC，还可以解锁包括来自《神威 9 号》、《苍蓝雷霆》和《少女射击》的更多角色，每位主角都有独特的专属技能。

游戏的整体玩法非常像传统《洛克人》，也继承了此类 ACT 的优良传统。通过序章后，玩家就能自由选择想要挑战的关卡，击败 BOSS 后可以获得属性各异的武器零件。每个关卡的场景特点和机关陷阱都各不相同，破坏某些场景后还能发现隐藏的零件。本作的一大亮点是自由度极高的武器定制系统，玩家可以用得到的零件随意搭配，改变武器的特性，为其追加穿墙、反弹、蓄力等不同的效果，，以应对各种关卡和 BOSS。除了丰富的收集品外，游戏内还设有不同的挑战条件，比如“以特定的装备过关”、“1 小时内速通”等，完成后就能得到额外的零件奖励。本作的容量和手感相比前作均大幅提升，整体难度适中，推荐给喜欢传统 ACT 的玩家。





层层恐惧 遗产

Layers of Fear：Legacy

文：水无月

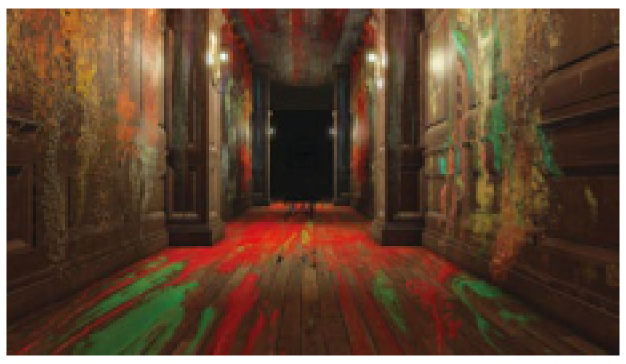
平台 NS　游戏类型 冒险　发行商 CIRCLE Entertainment

价格为 2000 日元

●游戏介绍

《层层恐惧》（Layers of Fear）是由波兰开发商 Bloober Team 所打造，最早于 2016 年 2 月发售并先后登陆 PS4、Xone 及 Steam 平台，而今年 3 月 29 日本作终于以《层层恐惧 遗产》的标题正式登陆 NS 平台。由于制作人在访谈中曾亲口承认《P.T.》对他创作的灵感有很大启发，因而本作也被视作《P.T.》的精神续作。本作的故事倒不算新鲜，玩家将扮演一位精神失常的画家去探索一座维多利亚时代的豪华宅邸，面对着种种扭曲异变的奇像，最终逐步揭开画家内心深处的悲惨秘密。不过本作的特色在于视角镜头的转换会引起各种环境的变化，由此营造出光怪陆离的未知恐惧感，同时场景中大量的古典风格油画、家具和装饰也很好地衬托了游戏氛围。本作的 NS 版不仅包含了 DLC “Inheritance”，还对应 HD 震动、触屏操作等 NS 特有功能。日服 eshop 上销售的日版内置中文语言，在炎炎夏日想要找几款恐怖游戏消暑的玩家不妨一试。





雷顿 神秘之旅 卡特丽艾尔和大富翁的阴谋

レイトン ミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の陰謀　文：YukiiYUI（投稿）

平台 3DS/NS　游戏类型 文字冒险　发行商 Level-5

售价为 3DS：4800 日元、NS：6458 日元

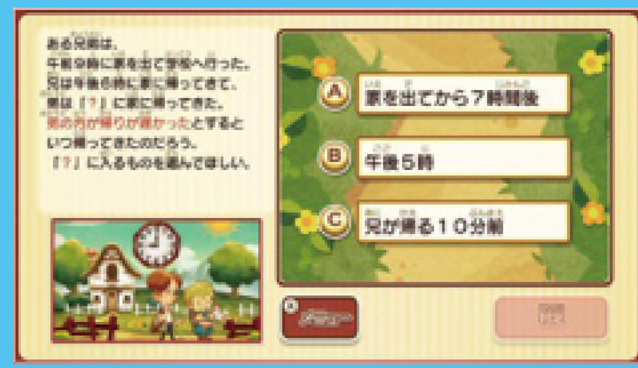
●游戏介绍

本作是知名系列“《雷顿》系列”的续作，只不过这一作中的主角由系列一贯的主角雷顿教授换成了雷顿教授的女儿——卡特莉艾尔·雷顿。本作目前没有中文版。

与前几作围绕单一的故事展开不同，本作共分为 12 个独立章节的故事各自展开，每一章依旧是利用惯例的“在城镇中探索 - 发现谜题 - 解谜”的游戏模式来推动故事发展，通过不断地解决谜题最终来推理出各自章节里事件的真相。游戏主线当中出现的谜题数量总计有 180 多个，谜题类型多种多样，系列有趣的迷你益智小游戏等优点也尽数继承。此外一直以来邀请知名演员配音例的传统在本作也不例外，有村架纯、役所广司、黑木明纱等一线演员的参与足以让玩家们一本满足。

本作作为全新续作，在剧情理解和难度上的门槛都较低，即便是没有接触过前作的玩家也可以安心尝试。加上这个暑期 NS 版本的发售，对于喜好解谜游戏以及打算入坑“《雷顿》系列”的新玩家们是个很好的机会。





蝙蝠侠：内敌

Batman: The Enemy Within　文：Stride（投稿）

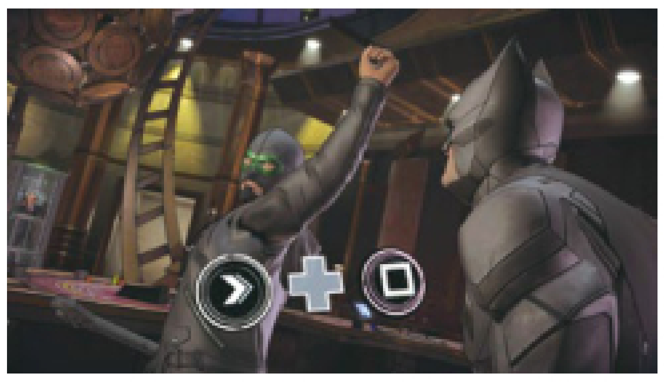
平台 PS4/Xbox One/STEAM　游戏类型 文字冒险　发行商 Telltale Games

售价为 PS4: 24.99 美元、STEAM: 78 人民币、Xbox One：24.99 美元

●游戏介绍

由 Telltale Games 打造的《蝙蝠侠》第二季，在延续其一贯注重叙事的风格基础上，为玩家们带来了一个格局更大的蝙蝠侠故事。系列前作老玩家自然不容错过，新玩家在了解过前情提要后也并不会有太大理解障碍。本作以“内敌”为副标题，谜语人、小丑女、急冻人、贝恩等著名反派都将悉数登场，前作已经出现的猫女和尚未成熟的小丑也将延续他们和布鲁斯·韦恩以及蝙蝠侠之间的复杂关系，正邪难辨的阿曼达·沃勒试图插手蝙蝠侠与戈登局长打击犯罪的事务。更多超级反派的加入为游戏带来了更多的互动选项，并且使 QTE 战斗更加集中于和超级反派的决斗，显得更加激烈紧凑。而且本作剧情成功塑造了一个生动独特的小丑形象，着力拷问玩家心中对于是非黑白、敌友关系的判断标准，最后呈现了一个足以使蝙蝠侠产生身份认同危机的黑暗故事，对于注重剧情体验的玩家们来说是个值得一试的佳作。





咒术力量 3

Spellforce 3　文：Stride（投稿）

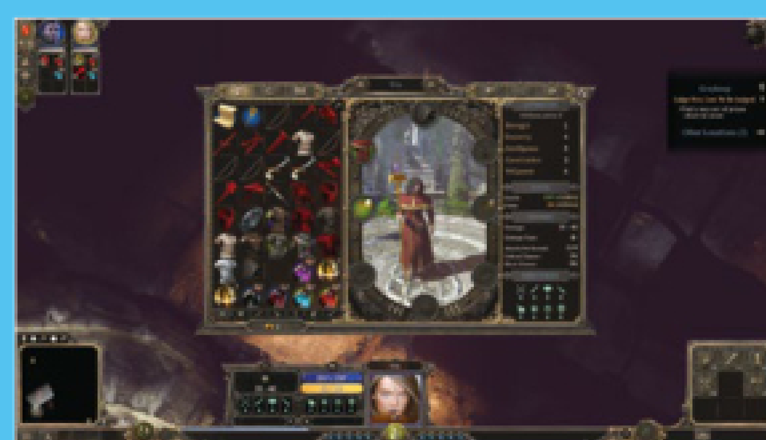
平台 STEAM　游戏类型 即时战略　发行商 THQ Nordic

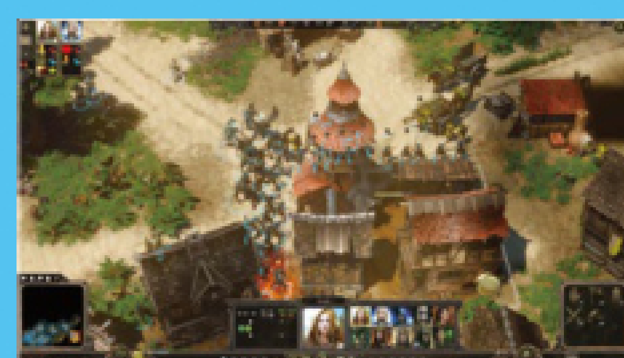
售价为 169 人民币

●游戏介绍

《咒术力量 3》是“《咒术力量》系列”的最新正统续作，剧情发生初代故事之前。本作延续系列特色，成功地结合了即时战略以及角色扮演两种游戏类型。即时战略方面，本作包含三大种族，各自有着完整的建筑和兵种体系，玩家随着剧情发展需要建立基地、收集资源、扩张领地，并且生产和控制单位与主人公们并肩作战。角色扮演方面，本作拥有可自定义的主人公、完善的装备系统、对应职业的技能树、多位不同性格的同伴以及一个以主人公为中心并且玩家可以作出一定选择的剧本。

游戏拥有精美的美术设定和场景设计，加上优秀的图像处理效果，塑造出一个极具魔幻色彩的中世纪世界，发售初期受到诟病的技术问题现也已得到很大程度的解决。此外，对于《巫师》系列的粉丝来说，杰洛特的配音演员 Doug Cockle 的倾情出演或许也足以成为购买理由之一。





鲁弗兰的地下迷宫与魔女的旅团

ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団　文：SSX（投稿）

平台 PS4/PSV　游戏类型 角色扮演　发行商 SEGA

售价为 PS4：398 港币、PSV：320 港币

●游戏介绍

本作是日本一首次尝试制作的主视角 DRPG 游戏，除保留传统 DRPG 游戏的自由创建角色的系统之外，主要特色在于玩家能够使用 5 个作为基本战斗单位的“偶团”，玩家通过对每个“偶团”下达指令从而使得最多 40 名角色能够参加战斗。迷宫探索上本作与传统 DRPG 亦有所不同，玩家不仅在满足特定条件下可将敌人变为可视状态，还能使用“墙壁破坏”的方式进行多样的迷宫探索。另外本作由日本一的游戏《魔女与百骑兵》的制作人泉达也担任制作人，因此，在游戏世界观方面，本作的魔女、魔法与黑暗童话的设定与《魔女与百骑兵》有类似的地方。但要注意本作只有 PS4 版本有中文版。

游戏的故事发生在一个被称作“特涅斯”的世界，在这个世界中边境都市鲁弗兰市传闻存在一个庞大的地下迷宫，但是由于迷宫内有强烈的瘴气，已经有很多人在探索中殒命了。某一天一位魔女朵洛妮亚以及她的弟子露卡来到了鲁弗兰市，她们带着我们故事的主角“妖路历程”开始了探索地下迷宫的旅程。





轻松休闲



玩腻了3A大作？来试试这些轻松休闲的小游戏吧，它们或许容量小流程短，但每一个在设定以及内容上都有着不同常“游”的特点。是成为一个只能活60秒的主角还是成为一名911接线员调度全城？这些精妙的小游戏定能给你不同于大制作游戏的别致体验。

Minit

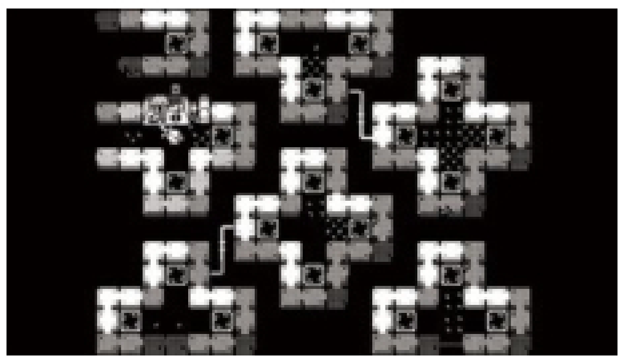
Minit

文：六等星

平台 PS4/Steam/XONE　游戏类型 动作冒险　发行商 Devolver

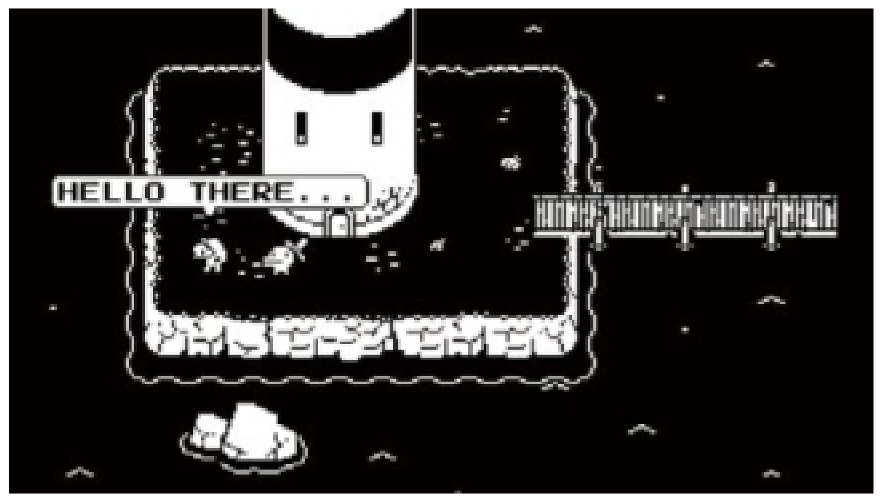
售价为 PS4/XONE：9.99 美元、STEAM：36 人民币

●游戏介绍



游戏的容量一眼看上去似乎是个简陋的像素小游戏，然而特殊的游戏机制却打造了一个独特的冒险世界。玩家从出生点离开后仅有 60 秒的时间来进行冒险，当时间走完或者死亡后便会回到出生点。为了破解 60 秒的诅咒，需要在有限的时间内计划好需要完成的事项，获取各种各样的道具，与 NPC 交谈得知下一个目的地的方向，并击败那些危险又强大的敌人。

游戏的难度不高，死亡或者时间流逝没有任何惩罚，奖杯成就难度也很低。由于地图巧妙的设计，如何使用更少的回合数通关游戏成为了玩家们的挑战之一，而二周目 40 秒时限、1HP 的模式更加大了挑战的难度。



炎炎夏日看惯了华丽的画面难免会有些头晕眼花，疲劳的时候不妨尝试一下这款短小精悍的独立佳作。

小小合金

Tiny Metal

文：马修

平台 NS/PS4　游戏类型 策略　发行商 AREA35

售价为 NS：2480 日元、PS4：120 港币、Steam：100 人民币

●游戏介绍

《小小合金》是一款致敬“《大战争》系列”的策略游戏，玩法和“《大战争》系列”一样：回合制、走格子、制造单位、作战、占领……最终全灭敌军或占领敌方总部。相比“《大战争》系列”，本作缺少了海战系统，因此体验上有些打折，没有合流系统也降低了前线的作战效率。不过该游戏也有不少创新，比如增加狙击手和特种部队、单位人数与火力强度挂钩、一齐射击、英雄单位等，都能看出开发者的用心，玩起来也别有新意。总体上说，虽然没有海战，但也颇有可圈可点之处，尤其是经过两次修正平衡性和 BUG 的更新，让游戏的完成度也大大提升。

这种游戏既杀时间，也能获得在强敌压境的激战中胜出的成就感，在如今“《大战争》系列”新作甚至合集都遥遥无期的当下，通过致敬原作的《小小合金》来感受经典的军事策略游戏的魅力，也是不错的选择。



最后说下，这款游戏支持中文，机翻中文虽然不大通顺但也还能看。而获得英雄单位则比较麻烦，不过《次世代专辑 VOL.12》有详细攻略、UCG 437 则有之前因为 BUG 无法开启关卡的补充攻略，大家可以参考。

911 接线员

911 OPERATOR

文：三日月

平台 Steam　游戏类型 模拟经营　发行商 Games Operators

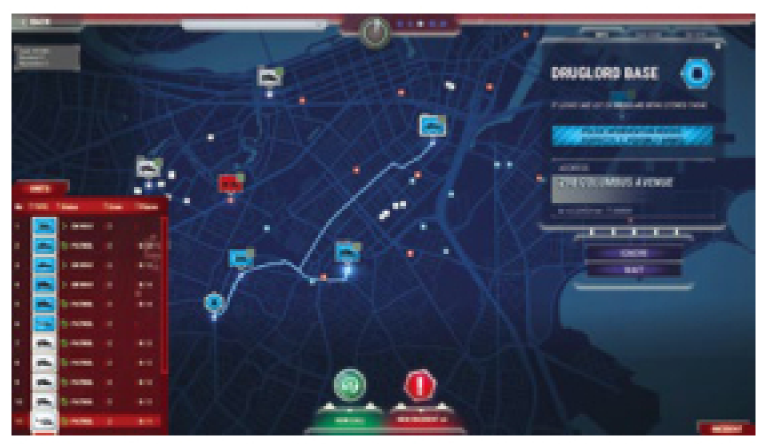
售价为 48 人民币

●游戏介绍

本作是一款模拟 911 接线员工作的游戏，每天玩家除了需要分配资源，处理各种城市会遇到的紧急情况以外，还需要正确回应求助电话，给予求助者正确的指示以帮助他们脱离险境。根据每天工作的完成状况，玩家还可以获得金钱来升级自己的队伍（警察、消防和救援）。

游戏最大的特色在于各种各样的紧急事件，根据游玩城市的不同，玩家每天遇到的紧急事件会发生变化，拨打求助电话的可能是被困在火场中的求助者、被歹徒挟持的无辜者、热心的路人、大地震、炸弹狂魔，甚至有可能只是一个恶作剧而已。玩家需要根据不同的情况作出正确的回应，而其中的很多细节，诸如报警时需要提供什么信息、如何急救、逃出火场、在遇到犯罪事件时如何自保等等，都是可以直接应用到现实生活中的。游戏的读盘画面还有各种生活常识教学，可谓是寓教于乐了。

本作对应官方中文，翻译质量非常不错。值得一提的是，除了游戏自带的城市以外，玩家还可以下载全球的其他城市的地图，其中包括众多中国城市（当然，报警电话是 911 这点就不要吐槽了），地址和街道都是真实的。换句话说，如果玩家运气够好，甚至有可能在游戏中接到来自自己住处的报警电话……



夏日口袋

Summer Pockets

文：北山杉

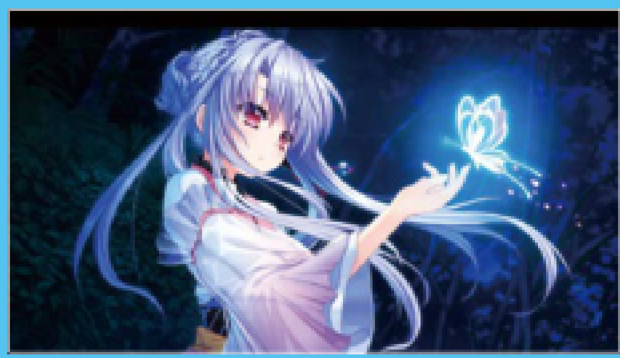
平台 PC　**游戏类型** 文字冒险　**发行商** VisualArt's

售价为 8800 日元

●游戏介绍

本作由著名脚本家麻枝准担任企划和世界观设定，并亲自负责整个故事的架构和结局部分的撰写，其他部分则由魁和新岛夕负责。故事舞台发生在濑户内海的一座偏远的小岛——鸟白岛之上，主人公鹰原羽依里在暑假时受到亲戚的邀请来到鸟白岛为曾经独居于此的祖母整理遗物，顺便打发假期时光。在这期间他遇到了各种各样的人，有和他一样从外地过来的观光客，也有本地热情好客的少年少女，一场盛夏物语就此展开……

本作在企划时定下的基调是“欢乐的日常和潸然泪下的故事”，夏日海边小镇的生活不时会让人产生《AIR》的既视感，而在玩法上也颇有“新瓶装旧酒”的味道。除了文字以外，游戏还提供了许多小游戏供玩家游玩，比如乒乓球和令人上瘾的“岛可梦”，各种各样的称号收集也让玩家乐此不疲。本作攻略难度不高，即便不用攻略也不难解锁全部结局，剧情则保持了 Key 社一贯的水准，主笔新岛夕的发挥也在水准之上，将麻枝准的设定最大限度地转换为了优秀的文字，值得赞赏。本作充满了夏日气息，如果你是一名正处于暑假期间的学生党，那么选择在此时攻略这部作品最有代入感，即便你已进入社会，也可以期待在这个回忆潸然的故事中找到自己的“夏日口袋”，重温那些弥足珍贵的暑期记忆。



多人同乐

既然都决定呆在屋内了，何不叫上三两游戏知己来家中同乐呢。即便是已经玩过一次的游戏，与朋友们协力过关相比也别有一番乐趣。以下几款是适合多人游玩的“友情粉碎机”，游玩时除了要注意游戏屏幕外还请注意可能从身旁的伙伴处飞来的手柄攻击。



枪、血、黑手党 2

guns gore & cannoli 2

文：番茄沙司

平台 NS/PS4/Steam/XOne　**游戏类型** 动作　**发行商** Crazy Monkey Studios

售价为 PS4:110 港币、Steam：43 人民币、NS/XOne 版售价未定

●游戏介绍

《枪、血、黑手党 2》是一款横版 2D 射击游戏，故事紧接前作。在前作的僵尸事件中，政府为了封口用了毒气灌满整个城镇，不料主人公竟毫发未损地逃出生天，为了保住颜面政府将全部的罪责嫁祸于他。随后时光飞逝到了二战时期，主人公却依旧宝刀未老，这次他又将掀起一番腥风血雨。

在本作中主人公要面对敌对黑手党、僵尸乃至最疯狂的纳粹创造物。在画面上继承上代美式漫画画风的同时，音乐上继承上世纪蓝调音乐。操作方面，本作进一步简化了操作，将前作只能横竖瞄准的枪械改为了 360 度瞄准，瞄准射击更为轻松。在敌人设计方面，本作中的敌人攻击欲望更强，比起上一代慢慢悠悠游荡的僵尸，这一代的僵尸会成群结队冲向主人公。而人类敌人也更为聪明，它们会驾驶强大的载具将主人公抹杀。

这一切让本作继承前作风格的同时，比前作对抗性更强，更加火爆刺激。本作的 Steam 版已于 3 月 2 日发售，NS 版与 PS4 版也将在 8 月初发售。如果暑假里有朋友来家里造访，想找一款能够 4 人同屏合作的游戏，本作绝对一款可以和朋友愉快游玩的佳作。



失落城堡

Lost Castle

文：余烬

平台 Steam　**游戏类型** 动作　**发行商** Hunter Studio

售价为 33 人民币

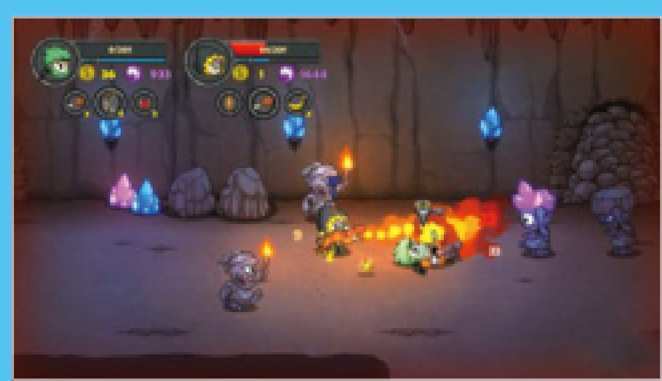
●游戏介绍

如果你钟爱 Roguelike 元素，又想在这个夏天和好友一起冒险，在 Steam 平台上大红大紫的《失落城堡》是个不错的选择。这款在 2016 年发售的游戏在多次的更新之后变得更具魅力，不仅增加了诸多突破脑洞的道具和武器，更是支持最多 4 人共同闯关。游戏的美术风格非常讨喜，2D 欧美卡通画风看起来既干净又清爽，再加上风靡一时的横版动作的玩法，也难怪本作在 Steam 上能获得“特别好评”。

作为一款 Roguelike 游戏，随机元素的数量将直接影响游戏的耐玩度。本作提供了 80 多种的道具和 50 多种的药水，以及 150 多种的武器和 50 多种的防具，并且武器的攻击动作及技能还会随着武器种类的不同而产生变化。多种搭配之下，本作耐玩度有所保证。

值得一提的是，本作是一款国产游戏，能在竞争激烈的 Steam 平台取得如此之高的销量成绩也说明了本作素质的不俗。





We Were Here Too

We Were Here Too

文：清羽

平台 Steam　游戏类型 解谜　发行商 Total Mayhem Games
售价为 37 人民币

●游戏介绍

本作是一款休闲性质的双人解谜游戏，两名玩家可以通过游戏内置的对讲系统进行交流，互相合作来成功通过关卡。在游戏过程中，其中一位玩家的谜底是在另一位玩家的画面上呈现的，因此如何用正确将谜题告诉同伴是这个游戏的乐趣所在。而且两位玩家所看到的画面是不一样的，因此双方可以体会到不同的故事情节。关卡的谜题设计上新颖而又不会过分复杂，所以通关时间并不长。即使身边找不到合适的小伙伴陪你游玩，你只需在游戏的在线偏好设置内设置好语言，游戏内置的匹配系统就会把全球范围内设置相同偏好的玩家们匹配到一起进行游戏。



此外，本作在剧情上存在多结局的设定，做出不同的选择可能导向不同的谜底和结局，对热衷于解谜探索的玩家来说，本作是一款不可多得的佳作。



XGP 成就神作推荐

微软的XGP（Xbox Game Pass）服务可以说是彻底改变了Xbox One玩家的生态，就连成就犯们也深受影响。过去每出一个新的成就神作，成就犯们的第一反应就是要不要咬牙买下来。如今有了XGP，一些不怎么好玩的成就神作就可以先置之不理了，因为说不定哪天XGP就会白送。借这次暑期特刊的机会，纱迦作为老资格的成就犯，就为大家盘点一下如今XGP里既简单又有趣的成就神作。注意XGP的阵容每个月都会发生变化，说不定哪天这些游戏就会下架，想打的人可得抓紧时间喽。



它画了个红箱子

#IDARB

全成就难度 ★☆☆☆☆

游戏类型 动作　发行商 Other Ocean　全成就耗时 1 小时

●游戏介绍

这个独立游戏曾是 2015 年 2 月的 XOne 金会员免费游戏。#IDARB 是缩写，全称是 It Draws A Red Box。它是一款点阵风格的竞技游戏，支持最大 8 名玩家分组对战，以将球打进对方球门来得分。它曾经是 XOne 上的第一成就神作，全成就仅需 1 小时，不过全成就需要一些额外的东西，这里为大家总结一下：Kinect 一台、在线好友一



个、Twitch 账号一个、手柄两个。如果你能集齐这些东西，就可以召唤神龙获得 1000 点成就了。顺带一提的是，这个游戏同样是非常适合多人同乐的。



ABZU

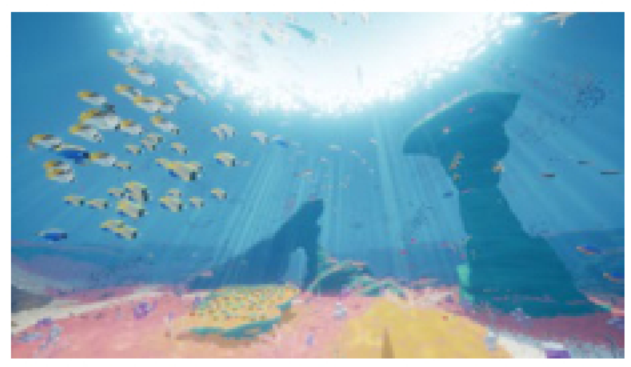
ABZU

全成就难度 ★☆☆☆☆

游戏类型 动作冒险　发行商 505 Games　全成就耗时 4 小时

●游戏介绍

本作由《风之旅人》、《花》的艺术总监 Matt Nava 亲自监制，为玩家带来一场难忘的深海探险。游戏本身素质出众，玩家要操纵能在水中潜行的主人公，通过解谜的方式推进章节，在欣赏沿途美景的过程中抵达旅途的终点，清新明快的美术风格与五花八门的海洋生物是游戏的最大亮点。游戏本身没有难度，全成就只需注意完成 3 种收集要素，如果参照攻略的话毫无难度。就算不幸错过一两个，也可以传送回去补齐。这 4 个小时的成就之旅绝对是物超所值的。





兄弟 双子传说

Brothers: a Tale of Two Sons

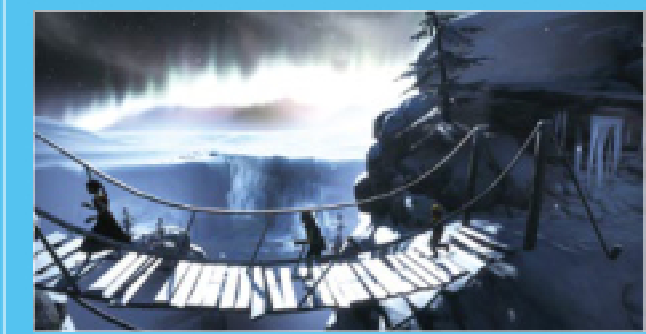
全成就难度 ★★☆☆☆

游戏类型 动作冒险　发行商 505 Games　全成就耗时 3 小时

●游戏介绍

又一款高评价的成就神作，相信不少玩家早已久闻其名。在这款游戏中，玩家要一人控制兄弟两人，齐心协力解谜过关。游戏最令人称道的地方莫过于风格清新的画面，以及感人致深的剧情。游戏原价高达 19.99 美元，不过这个价格也对得起游戏素质。游戏全成就难度不高，不过除了主线成就外，其他成就均分布于特定章节中，一不小心就会错过。当然即使错过也问题不大，因为可以通过选章节来弥补。XGP 赠送的是 1000 点的 XOne 版，不容错过。





移魂器

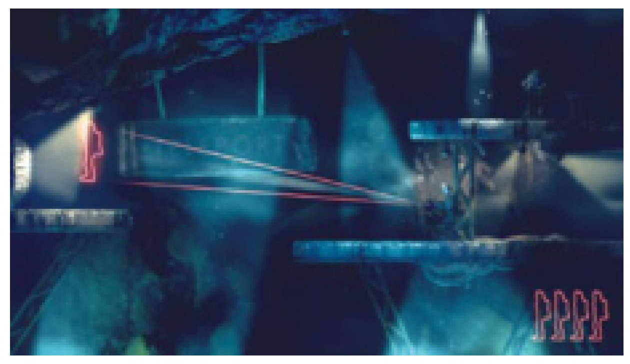
The Swapper

全成就难度 ★★☆☆☆

游戏类型 动作　发行商 Curve Digital　全成就耗时 5 小时

●游戏介绍

这是一款 2015 年推出的解谜游戏，玩家控制的主角能够通过移魂器制造出多个分身，并以主角的意识转移到任意分身中。游戏解谜的基本原理就是分身的动作都与玩家控制的角色同步，再加上特殊环境的先天限制，这样就构成了一道道令人难忘的趣味谜题。游戏的剧情也十分晦涩，但富有深度。游戏不存在所谓的剧情成就，全部需要玩家达成隐藏条件，因此没攻略的话还是有难度的。当然自行摸索也能获得极大的乐趣。





麦克斯 兄弟魔咒

Max: The Curse of Brotherhood

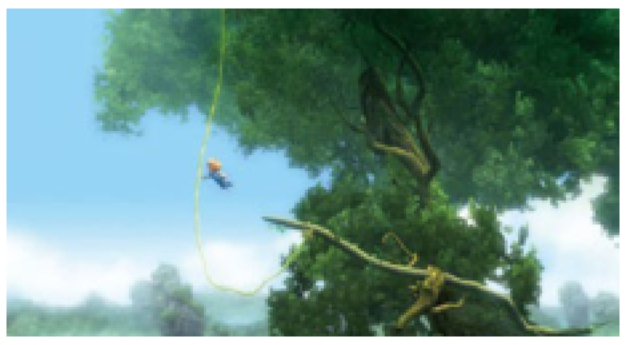
全成就难度 ★★☆☆☆

游戏类型 平台动作　发行商 Microsoft　全成就耗时 10 小时

●游戏介绍

本作是 XOne 首发年推出的游戏，后来还推出了国行版。本作是著名手机游戏《麦克斯与魔法画笔》的续作，讲述麦克斯深入魔境拯救因自己的过错而被抓走的弟弟。游戏中麦克斯要利用 4 种魔法道具来改变地形或解开谜题，并有多个强悍的 BOSS 拦在路上，对玩家的脑力和手法都是不小的考验。本作的素质十分出色，而且一遍流程下来即可全成就，就算错过一些收集也可以选关回去再补。几个不死成就算是小有挑战，不过也难不到哪里去。





不机械城 扩展版

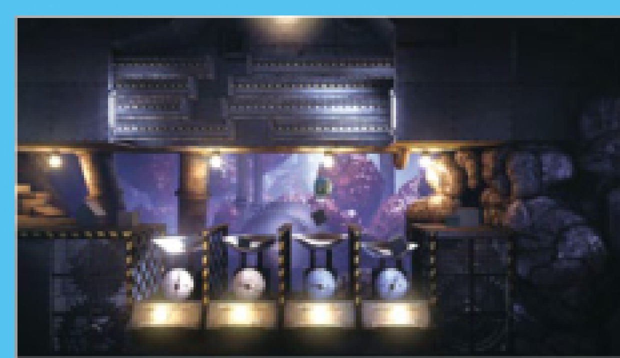
Unmechanical: Extended

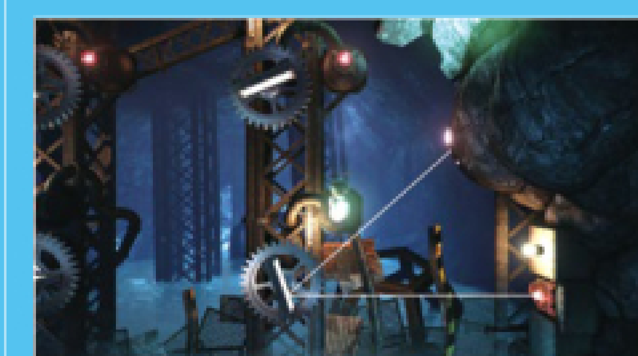
全成就难度 ★★☆☆☆

游戏类型 动作冒险　发行商 Grip Games　全成就耗时 4 小时

●游戏介绍

游戏中玩家要控制一只小机器人，通过不断解谜来救助同伴、逃出生天。游戏中几乎没有文字，全靠玩家自行摸索和探索。根据玩家的选择，最后有两个结局，在通关之后还有附加关卡可以游玩。本作的流程不长，但有大量会遗漏的成就。如果参考视频攻略，全成就没有难度。顺带一提的是本作是 XOne 上少有的多版本成就游戏，日版和其他版的成就分开计算。由于日服没有 XGP 服务，所以目前要想玩到日版只能花钱购买。





夜班

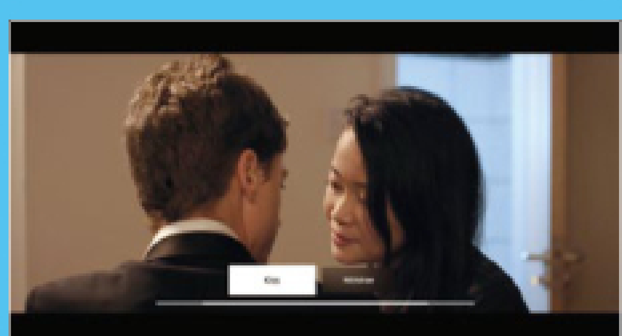
Late Shift

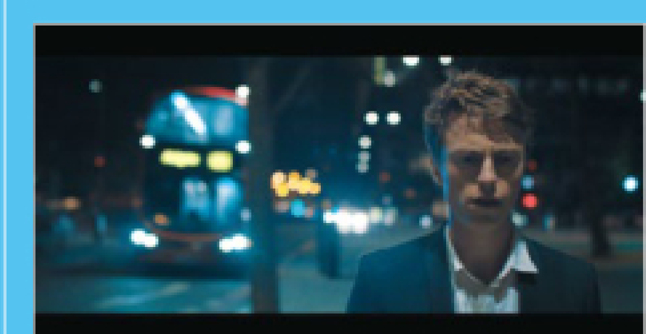
全成就难度 ★☆☆☆☆

游戏类型 文字冒险　发行商 Wales Interactive　全成就耗时 3 小时

●游戏介绍

《夜班》是一款采用真人影像的文字冒险游戏，整个游戏有如一部英剧，玩家要做的就是在关键时刻进行抉择。游戏中玩家扮演一名深夜在停车场打工的学生，随着做出不同的抉择，他被卷入到一个大阴谋之中，最终迎来不同的结局。游戏支持简体中文，方便玩家了解剧情。游戏不支持存档功能，因此全成就需要一份攻略指南，但总的来说难度不大。一个小技巧是在拿到结局成就后请快速退出游戏，这样就能回到最后一章，不然就得从头再来了。







暑期和“你”都想拥有！
2018 夏季购机保养指南

距离上次的全机种导购已经过去了三年，这次我们将根据当前的市场行情盘点家用机的现状，为玩家奉献睽别已久的购机指南。内容包括 PS4、XOne、NS 到底哪一款才是你的最爱，在购买它们的时候会遇到什么问题和限制等等。希望通过我们的简单总结，玩家能够对现有的主机行情有一个全新的认识，也希望玩家找到自己的所属，一起加入到主机游戏的阵营来。在购机指南之后，还有三大主机的使用宝典，绝对是干货满满。下面首先让我们一起盘点如今的市场行情吧。



▲今年的盛夏，你最想和谁一起过？

文：月下雪影　编：纱迦　美编：01

国内主机游戏市场的领军者：PS4

一、市场综述

目前在国内游戏玩家眼里，PS4 简直就是国行主机的代言人，这和索尼这两年的大力推广不无关系。从国内游戏的厂商合作到线上电商促销，再到线下参与各类游戏展会，索尼用能够想到的所有方式推动 PS4 在国内的发展，而主机的销量也成为了对索尼的最好回报。这两年 PS4 国行主机的销售份额已经占据了国内市场的 90% 以上，对比港版、日版主机，国行主机不仅在价格上充满优势，而且还可以享受到官方质保，惟一的 PSN 问题，也被索尼用曲线救国的方式解决掉了，可以说从任何角度上考虑，国行 PS4 都是现阶段购买 PS4 最为完美的选择。当然版本也只是我们购买主机考虑的其中一个要素，更多的抉择，我们还要慢慢来说。



▲国行 PS4 已经成为国内市场的主流。

二、选机重点

① 两种型号，一个选择

目前在市场上的 PS4 包括两款机型，分别是 PS4 Slim 和 PS4 Pro。我们从字面意思就能理解两台主机的定位，Slim 为轻薄款，是最早 PS4 的改款机型，而 PS4 Pro 带着 Pro 的字样，显然要更为高端一些，它是 PS4 的进化机型。比起老款的 PS4 以及 PS4 Slim，PS4 Pro 可以更好地支持 HDR 技术，并且能输出更高的 4K 分辨率，可以为游戏提供更稳定的帧数。同时使用 PC 远程遥控 PS4 游戏，也能得到 1080p 的支持，而 PS4 Slim 则只能支持到 720p。可以说 PS4 Pro 代表了更强的游戏性能，价格也自然不菲，比起 PS4 Slim 的 2188 元的定价，PS4 Pro 的国行售价达到了 2999 元。



▲决定你是否选择 PS4 Pro 很大程度上要看家里的电视是否足够出色。

对于这两者的选择也是玩家在购机时首要考虑的对象。首先可以确定的，如果资金充裕，最好的选择一定是 PS4 Pro，即便家里并没有 4K HDR 电视，PS4 Pro 也能给你带来更好的游戏体验，这包括游戏的加载速度，以及细微的画面提升等方面。当然要想完全发挥出 PS4 Pro 的全部实力，你还需要一款售价至少在万元以上的真 4K HDR 电视，推荐索尼、三星两大品牌，至于国内那些以噱头为卖点的假 4K HDR 电视，并还不能为 PS4 Pro 的画面观感带来太多的提升，选择 PS4 Slim 已经足够体验到优秀的游戏性。

其实 PS4 Slim 作为 PS4 发售至今的第四版改款机型，比起以前造型不变的 1000、1100、1200 三款机型来说，造型已经变得非常漂亮，而且运行起来风扇也比以往的机型更加安静。如果家里还是四五年前购买的 1080p 电视，而目前又没有更换电视的打算，选择 PS4 Slim 的性价比会更好一些。如果用一句话来做个总结的话：不差钱和有高端电视的玩家，请选择 PS4 Pro，普通玩家 PS4 Slim 足矣。

2 行货已成惟一选择

PS4 行货上市已经将近三年，索尼在国内的官网定价也逐渐稳定在 2199 元，其实在今年的春节期间，索尼曾以活动形式将主机价格压到 2000 元以下，很多玩家当时认为 PS4 将会慢慢跌破 2000 元，未想到随着今年游戏热潮的到来，PS4 国行主机的价格，甚至包括港行和其他地区版本，也都逐渐涨回到了 2200 元以上，这样一来国行的 2199 元反而成为了最便宜的选择。而且这个最便宜的选择还有额外的 2 年保修服务，这一对比，其他任何地区版本的机器与行货相比都没有优势，所以购买 PS4 行货已经成为了惟一选择。无论是 PS4 Slim 还是 PS4 Pro，选择行货就够了。至于老生常谈的 PSN 问题，国内审查方面的潜在原因，上架游戏的数量较少，玩家可以通过备份、恢复的方式来登陆港服 PSN，购机的时候通常店家都会帮忙备份，即便是额外花钱也只需要 10～20 元就能解决，使用备份方式登录港服 PSN 不会带来任何问题，玩家可以放心操作。



▲通过备份和还原可以让国行 PS4 主机使用港服 PSN。

3 不再需要担心翻新机

既然行货已经占据了 90% 以上的销售份额，翻新机自然就不是玩家购机的阻碍，只要通过官方渠道购买主机，比如京东、苏宁、天猫等平台，100% 是不会遇到翻新机的。当然如果你要选择港版主机，还是建议检查一下二码合一，PS4 主机的两个码分别在主机底部和主机的包装盒上，玩家检查一下是否对应即可。除了主机之外，玩家其实更应该关注手柄方面的翻新，尤其是有的商家使用旧款手柄搭配新版 PS4 Slim 来卖，玩家要注意看下手柄在触摸板是否有灯带，新版的手柄在触摸板上有一小块灯带，除此之外，玩家还要多看看手柄的各个按键是否有使用的磨损痕迹等等，一般情况手柄没有使用过都是光亮如新的，虽然说翻新、二手的手柄不会对游戏造成影响，但这些手柄的电池通常都已经老化，一直要插线充电很容易造成较差的游戏体验。



▲新款 PS4 手柄在触摸板上增加了灯带。

三、购机误区

1 PS VR 是必需品

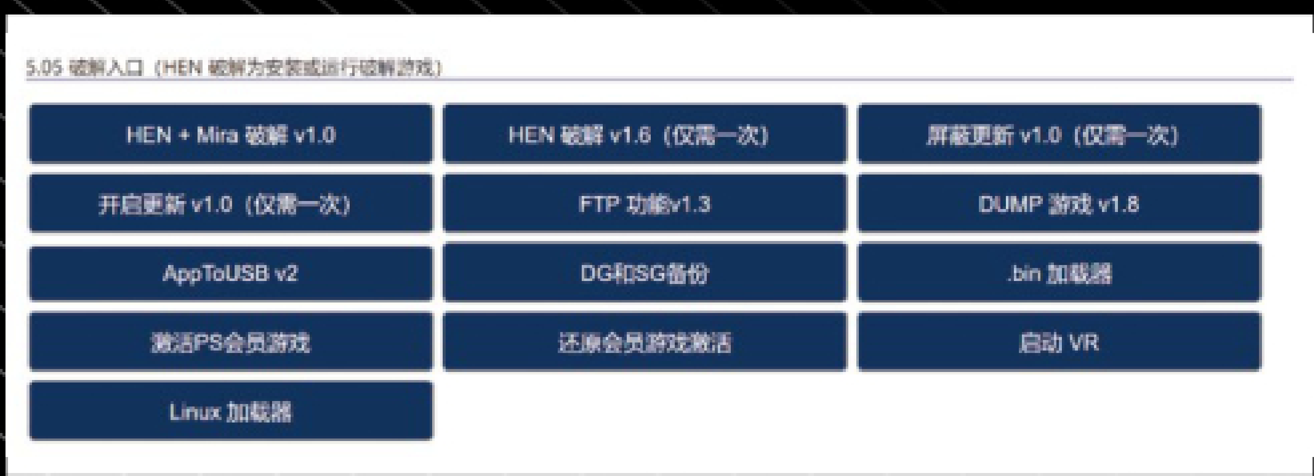
对于很多热衷于 PS4 的玩家来说，PS VR 可以说是必需品的存在，尤其是前两年掀起的 VR 热潮，更是让 PS VR 的地位不可动摇，很多人认为只有 PS VR 才算得上是真正的 VR 体验，而且任何游戏也都必须用 VR 玩才够爽。不过实际上由于体验 VR 要一直佩戴外设，玩家长时间游戏并不舒服，为此索尼也在去年底发布了 PS VR 的改良款，一方面新增了内置的立体声耳机，将音量控制整合到了 PS VR 上；另一方面在线材上进行了改进，采用了更细的连接电缆，将以前的两条线合并成一条，总连接线从 5 条变成了 4 条，以求减轻玩家的负担。在此之外，索尼还为新款 PS VR 增加了 HDR 高动态范围图像信号跳线，玩家可以在电视上体验兼容 HDR 的 PS4 内容，无需断开 PS4 与 TV 的连接。而在这些改动之外，索尼也宣布 PS VR 降价销售，目前国行的 PS VR 基础套装降至 2399 元，精品套装也只有 2799 元，精品套装比基础套装多包含了两只 PS MOVE 手柄，这些举动都是为了 PS VR 能够更好地销售出去，其实 PS VR 在经历了初期的缺货之后，就处于无人问津的尴尬，这主要是因为目前的游戏支持力度不够。所以买 PS4 就必须买 PS VR 的说法显然是不合理的，你是否对 VR 感兴趣决定了你到底要不要买 PS VR。

▼PS VR 逐渐成为弃之可惜食之无味的鸡肋配件。



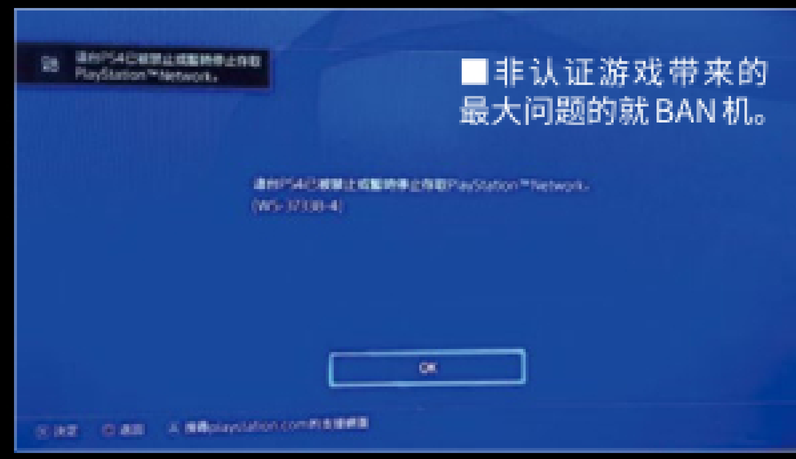
2 PS4 破解成常态

每次说到破解的消息，好像都很能调动玩家的积极性，因为一旦主机破解，就意味着大量的免费游戏，在此之前 PS4 已经有过一次破解，但主机版本停留在较早的 4.50，这让不少玩家都没能赶上那趟破解的列车。于是在前不久 5.05 系统又再次宣告可以直接破解时，不少玩家又摩拳擦掌、跃跃欲试。这次的软破，只要主机版本低于 5.0，就可以通过开发者网页使用 HEN+Mira 进行破解，装上 PS3 时代的万能神奇 Package installer，之后就能去安装破解的 PKG 游戏了。整体的操作并不复杂，而且属于软破，对玩家来说门槛也不高。当然这次破解更多地是让商家们发现了商机，现在市场上的破解 PS4 Slim 层出不穷，而且从存货量上说，破解的 PS4 Slim 非常多，在一年半载之内恐怕都不会出现缺货现象，当然由于近期淘宝对电玩破解的审查力度，很多玩家也很难搜索到破解主机，所以想要购买这类破解主机的话，不妨到线下去咨询。其实从玩家角度来说，一旦破解主机就意味着和 PSN 绝缘，这样 PS4 的乐趣便会大打折扣，虽然 5.05 破解可以玩到今年 4 月份之前的所有游戏，但在玩家中，现在的主机破解比例依旧不足 0.5%，所以说 PS4 破解绝非玩家中的常态。我们更希望玩家能使用正版体验到联网游戏的快乐，而非单机游戏的体验。



▲5.05 软破操作十分简单，但每次关机后都需要重新操作，而且无法联网也让游戏的乐趣缺失。

3 低价游戏不会被 BAN


■非认证游戏带来的最大问题的就 BAN 机。

既然不推荐破解，正版游戏的价格又不菲，寻求合购游戏可以不可以呢？如果是使用自己的 PSN 账号和几个固定朋友进行合购，这是完全没问题的，一款游戏支持在两台主机上使用，但如果是某宝上购买的不可认证的合购游戏，虽然价格只有几十元，但这样却会带来 BAN 机的风险。没错，即便你没有破解，使用这些低价不可认证的游戏，依然会被 BAN 机。因为现在判断 BAN 的主要条件并非是破解，破解无法升级到最新系统登录 PSN，所以很多玩家在破解后干脆就断网玩起来了单机，这样反而不会被 BAN 机，而使用这些不可认证的游戏登陆到 PSN，虽然表面上看起来游戏没有问题，但当你登录后索尼就会查询游戏的购买账户，一旦发现是欠费账户盗刷，就会锁定你的 PSN，让你的主机变成 BAN 机状态。通常来说信用卡盗刷购买的游戏欠费金额都是大数目，被盗刷的用户不会还，卖你游戏的商家更不会还，这样吃亏的就是你自己，因为游戏是非法所得，而封禁了 PSN 权限。所以我们不建议在某宝上购买低价不可认证的合购游戏，这样会造成 BAN，带来不可预知的后果。当然我们更推荐玩家选择光盘，游戏在通关后依然可以流通，而且光盘比下载版也更有收藏价值，综合考虑，光盘仍是畅快游戏的首选。

PS4 购机推荐套餐

\	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 Slim 主机（500GB，国行）	2199 元
总计	2199 元	

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

微软的客厅娱乐中心：Xbox One

一、市场综述

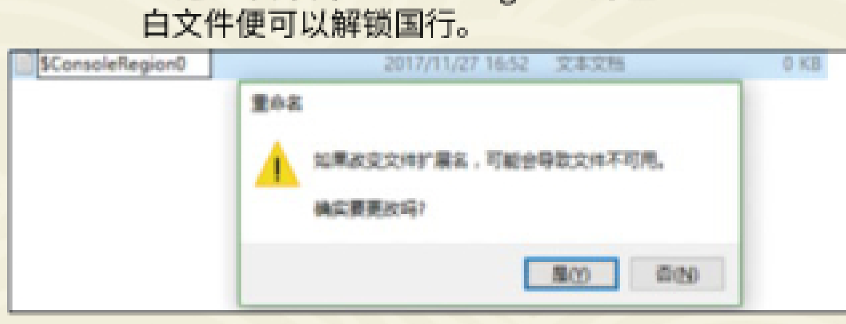
提起 Xbox One，好像已经在国内玩家群体中属于小众领域，虽然 Xbox One 是最早上市的国行主机，但在国内的追捧度并不高。初期是由于锁区的问题，后来微软开放了锁区，主机可以畅玩任何地区版本的游戏，同时也对主机的售价一降再降，但这些举措好像依然没能引起玩家的关注，大部分玩家的焦点仍然集中在索尼的 PS4 上，而另一部分群体则被任天堂的 NS 所折服。不过从性价比上说，如果你想有着不错的游戏体验，同时又能享受到优质的低价服务，Xbox One 其实未尝不是一个好的选择，目前行货的 Xbox One S 1TB 版本在国内的官网渠道售价只有 2199 元，而同价位的 PS4 只能买到 500G 版本的主机，在游戏上 Xbox One 的新游戏和 PS4 质量相当，同时微软也在打造自身的独占游戏系列，综合来说，国行 Xbox One 系列是非常值得入手的。


▲国行版 Xbox One S 从首发的 2399 元降到 2199 元，500GB 版本在最低时的售价更是只有 1899 元。

二、选机重点

1 国行之外是否还有其他选择

实际上国行主机的价格虽然对比 PS4 略有优势，但是和水货相比，还是略微贵了一些。无论是 Xbox One S 还是性能更强的 Xbox One X，港版和美版的售价都要比行货便宜 300～400 元左右，同时还赠送大量的游戏提供给玩家体验，所以行货虽然是购机首选，但从性价比角度来说，港版依旧可以推荐给玩家去购买。对比两种版本的差别，主要就在于国行有保修，在后续体验上更令人放心。当然可能还有很多玩家的记忆停留在国行锁区锁服的时代，这里告诫给玩家，Xbox One S 和 Xbox One X 都是属于不锁区不锁服的状态，即便是原先锁区锁服的主机，在更新到最新版的系统之后，也已经放开了限制，玩家只需要准备一个 NTFS 格式的 U 盘，然后在 U 盘内新建文本，并把文本命名为 $ConsoleRegion0，并删除后面的文件扩展名 .txt，这时候将这个带有 $ConsoleRegion0 空白文件的 U 盘插到 Xbox One 上，主机便会弹出安装媒体播放器的提示，待安装成功后再查看主机设置界面里的“语言及区域”，就能发现位置那栏已经变成了“美国”，这时候主机就可以直接登录美服的 Xbox LIVE 了，而其他非国行版的光盘也在最新系统下能直接识别了。不过如果你的经济并不允许你选择国行主机，那么港版是我们唯一所推荐的版本，虽然对比之下可能美版主机会更为便宜一些。

▼通过安装 $ConsoleRegion0 的空白文件便可以解锁国行。


❷ 是否需要性能强大的 Xbox One X

作为目前主机性能中最强的一款，Xbox One X 是不是必须购买的？其实这个答案和是否选择 PS4 Pro 有着异曲同工的感觉。可能很多玩家还并不了解 Xbox One X 的性能有多强大，因为名字实在过于混淆，所以不少玩家甚至分不清 Xbox One 这几款主机的区别。在这里我们先简单讲一下对应关系，Xbox One S 是微软推出的轻薄款主机，是老款主机的改版，Xbox One X 是代号天蝎座的“地表最强”主机，它在性能上几乎对 PS4 Pro 是全方面的碾压，2.3 GHz 的 AMD Jaguar 处理器，对比 PS4 Pro 的 2.1GHz 有小幅提高，12GB 的运行内存完胜 PS4 Pro 的 8GB，在浮点运算上，微软的天蝎座为 6 Tflops，PS4 Pro 则为 4.2 Tflops，超出了近 30% 的能力。至于任天堂的 NS，浮点运算能力只有 512 Gflops，相差十多倍，当然 NS 更倾向于便携游戏体验，这里就不多说了。总之从整体数据上看，微软的 Xbox One X 是当之无愧的最强。那么既然要满足 PS4 Pro 就需要一台万元以上的 4K HDR 进口品牌电视，那满足 Xbox One X 更不能低于这个档次了，所以对于你是否需要一台性能强大的 Xbox One X，我们给出的意见是，除非你不差钱，否则没必要选择价格昂贵到 3999 元的 Xbox One X，这个售价对比 PS4 Pro 要高出了整整 1000 元，但从微软现有的游戏阵容角度考虑，这个性价比并不高，对于 Xbox One 系列，我们只推荐性价比超高的 Xbox One S，家里有矿的土豪可以无视此条建议。



▲和 PS4 Pro 的亲民不同，Xbox One X 的定价过高让普通玩家没有必要去选择如此高端的游戏主机。

❸ 避免选择翻新主机



▲三码合一可以判断 Xbox One 是否为翻新主机。

如果你是选择行货主机，并从相应的官方渠道购买，自然没有翻新主机的问题，但如果选择购买其他版本的主机，这方面还是有必要检查一下。Xbox One S 和 Xbox One X 的检查方法都是三码合一，在主机的包装箱的底部可以找到 CONSOLE SN 的序列号，主机机身背面可以看到 Serial Number 的序列号，在系统界面的信息里也可以找到序列号，这三组号码一致，主机基本上就不会有太多问题。当然考虑到美版是翻新或者说是十四天机的重灾区，我们在上面推荐的时候，只推荐玩家购买国行或是港版的主机版本，为了避免翻新，美版主机还是不要选择了。除此之外，Xbox One 系列主机在首次开机时还会有首日更新的操作，这也是判断主机是否有被使用过的一个依据，如果开机就直接进入系列界面，不需要更新，那多半主机是翻新二手货，玩家切记要慎重选择了。

三、购机误区

❶ 没有 Kinect 的 Xbox One 是残废主机

不知道在什么时候开始，Xbox 主机就被定义为了健身器械，玩家可以对着电视打打游戏、跳跳舞来减脂运动，甚至微软在 Xbox One 首发时，还盲目自信地佐证了这一点，只提供了 Kinect 套装一种选择，并没有单机 Xbox One，但在 Xbox One S 和 Xbox One X 时代，微软也认识到了这点错误，向玩家提供了普通版的单机出售。但是现在还有商家在强行捆绑 Kinect 出售，不过真正的说，目前能用到 Kinect 的游戏并不多，好游戏只有《舞动全身》等首发时的几款，而且 Kinect 越来越有被打入冷宫的趋势，目前新作基本上只剩下育碧的年货《舞力全开》了。所以我们并不建议入手 Kinect 配件，当然如果你买 Xbox One S 真的只是为了健身，那么 Kincet 还是可以捎上的，无非是多了 1000 多元的价格而已。



▲对于 Xbox One S 来说，Kinect 并不能提升太多的游戏乐趣。

Xbox One X 购机推荐套餐

\	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One S（国行，1TB，白色）	2199 元
总计	2199 元	

备注：官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

两种形态的游戏神器：NS

一、市场综述

任天堂 NS 主机自从发售之后，就是游戏业界的话题机型，掌机和家用机随时切换的概念让很多玩家一见钟情，随即入坑，甚至在今年 NS 还出现在不少国内热门的都市剧当中。当然也有不少玩家对 NS 始终处于观望状态，不了解现在是否是入手 NS 的好时机。从市场角度来说，NS 的价格已经趋于稳定，在主机全线破解后也一直处于 2000 元左右的价格区间，并没有太大的浮动，而破解本身也给了很多高端玩家带来了更自由的发挥空间，让主机可以随意安装自制软件、模拟器来丰富主机的功能。不过从游戏性能的角度上说，NS 和其他两款家用机相比并没有任何优势，它采用的是面向移动端用户的 Tegra X1 处理器，在画面体验上并不能达到现有家用机的主流水准，但在移动领域上，NS 是当之无愧的目前最强，所以你如果体验顶级移动游戏的魅力，NS 可以算是时下的唯一选择。



▲一台主机两种玩法让 NS 成为游戏圈里的网红。

二、选机重点

1 没有国行的 NS 主机

虽然任天堂从 GBA 时代就通过神游引进并发售国行版主机，但在索尼和微软相继发售国行 PS4 和 Xbox One 之后，任天堂的神游却悄然转变成了汉化部门，扛起了译制简体中文版游戏的大任。这使得 3DS 之后的任天堂主机均没有行货版本上市，NS 也并不例外，所以目前市场上可以买到的 NS 主要分为港版和日版两种机型。这两版机型除了插头标准不一样之外，其他的配件均一致，而且这次任天堂也并没有在 NS 上锁区，也就是说无论你购买什么版本的机型，都可以玩到任意版本的游戏，港版主机玩日版游戏，OK！欧版主机玩美版游戏，同样 OK！任何游戏全球通吃，玩家可以放心地买买买。至于玩家关心的简体中文系统，现在任何版本的 NS 都不存在，我们还需要耐心的等待任天堂的更新，一旦更新，所有版本的主机都可以直接在系统设置里更改语言，所以版本的问题不用担心。

当然如果从方便的角度来说，玩家可以考虑日版主机，因为日版 NS 的插头和国内的普通插头一致，可以直接在国内的电源插座上使用，但如果从保修的角度考虑，港版的 NS 还是要更为放心一些，尤其很多商家都会提供免费返港保修一年的服务，只要不是人为的故意损坏，都可以得到主机的保修，记得保留主机盒内带有编号的卡板就好，这是保修主机的惟一凭证。不过港版 NS 在国内使用需要另外购置英式的三角插头转接器，否则很难找到合适的电源插座给 NS 充电。除了港版和日版之外，其实国内市场还有台版、美版、欧版可以买到，主机的本质也都大致相同，我们就不做详细的介绍了。不过值得一提是，在 NS 玩家中流传着一些“都市传说”，比如说美版主机的 5G Wi-Fi 信号最好，不挑信道，比起日版主机网速更快，联网对战更流畅，因为主机本身的基带更强。关于这点我们并没有测试出明显的差别，联网的情况一方面和路由器有关，一方面也取决于网络通讯商，所以在多方面叠加的影响下很那说美版比日版主机的 5G Wi-Fi 信号好是和主机质量有关，如果有玩家能提供出具体的测试，我们也欢迎大家指出差别，来帮更多的玩家做出合理的选择。

至于很多玩家关心的主机颜色，其实目前 NS 只有红蓝手柄款和全黑色手柄款两种选择，从美观角度考虑更推荐红蓝手柄款主机，毕竟红蓝色已经成为了 NS 主机的代表颜色，随身携带出位也更出彩。



▲没有国行版的 NS 主机最好的选择是港版。

2 三码合一检查翻新

NS 从上市至今不过一年半的时间，而且在发售的前半年里还一直处于供不应求的状态，所以主机基本上不存在翻新的情况。当然很多网上的店家也在单卖 NS 的屏幕，这种无手柄无配件的单机，都属于二手维修后的机器，单买并没有价值，只适合部分屏幕出现问题的玩家。如果单买屏幕的话还需要自行配置 Joy-Con 手柄，否则机器根本无法使用，玩家千万不要以为购买这样一台单机屏幕，再配合组装底座，和国产的 Pro 手柄就能体验 NS 的家用机模式，其实这种方法是不可行的。

当然对于购买 NS 的玩家，在购买主机时候还是有必要检查三码合一的，首先是主机的机身码，在主机的右下角可以看到，其次是主机卡板上的编码，在主机包装的内部卡板里，拿出来就能看到，最后一码需要进入主机系统，在系统设置里，找到 serial information → console，即可看到编码，三个编码一致，主机即表示没有问题。另外很多玩家可能还会注意到手柄包装上有序列号，不过 Joy-Con 手柄本身并没有序列号，这点玩家不用担心，这是任天堂本身的情况，和商家没有关系，可以放心购买。其实 NS 由于采用了类肤材质，所以很容易出现划痕，一旦使用就会留下明显的痕迹，即便使用保护套也无法避免，而且只要主机使用过底座，底部的接口和周围的凹槽也都会出现明显的使用痕迹，根本无法避免，所以如果不想检查三码合一，就把主机全身仔细看一遍，只要无尘无划痕，基本上就是全新的存在了。



▲购买 NS 主机时务必检查三码是否合一。

三、购机误区

1 改装底座会导致主机变砖

在购机之后，很多玩家都会觉得 NS 的底座实在累赘，不仅造型又大又笨，而且还非常容易给主机屏幕带来划痕，缺乏实用度，所以不少玩家也就考虑使用组装底座来代替原装的 Dock 底座。首先需要注意，在前几个月曾经出现过由于使用非原装底座造成 NS 变砖的严重案例，主机开机会卡在 LOGO 画面，而且无法维修，惟一的解决办法就是返厂。而造成这种原因的情况就是第三方底座的兼容问题，导致 ROM 损坏。当然也有一部分问题是由于闪存芯片接触不良造成的，这部分主机可以通过拆机，拔掉电池排线后再重新插拔一次闪存芯片解决，但 ROM 损坏的办法只有返厂一种选择，所以我们并不推荐玩家使用任何非官方认证的组装底座进行家用机模式。

如果实在觉得原装 Dock 底座难以令人满意，最好的办法是自己手动改装底座，因为 NS 底座内部只有一小部分是芯片，改装底座可以从淘宝上购买，到手后需要玩家自行拆装，将原版底座中的 PCB 主板拆卸下来，再安装到购买的改装底座里，实际上这种改变涉及的只是底座形状大小的变化，而不是芯片的改动，所以改装底座是不会造成主机变砖的，当然如果动手能力不强的玩家也可以求助商家去完成，玩家可以根据自己的能力去选择底座改装方式。底座在改装后确实可以提升便携性，并且减少屏幕磨损，所以这种选择还是值得尝试的。

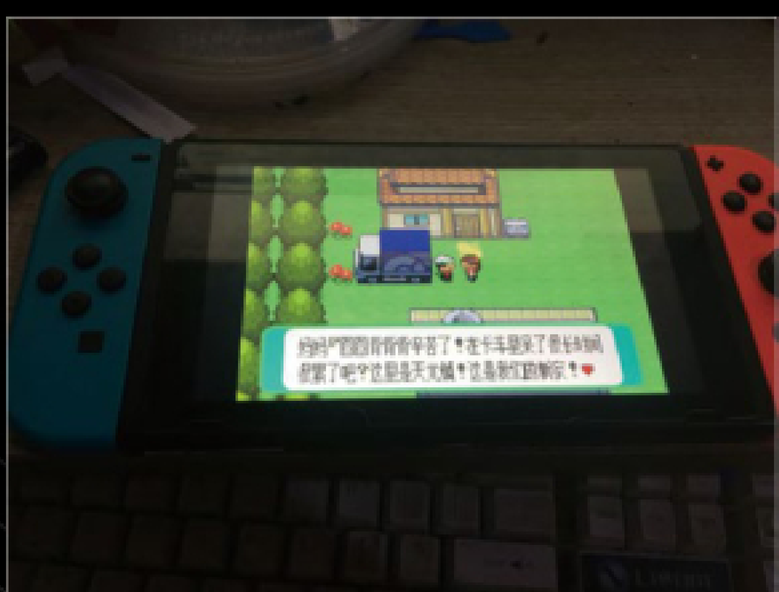


▶使用原版芯片改装的 NS 底座不会让主机变砖。

② NS 破解是必选项

终于还是要谈到这个最不能避开的话题，这也是让很多玩家动心的理由，那么我们买来 NS 的第一件事就是破解吗？或者说直接购买破解主机，安装好游戏一步到位？首先我们先来说说 NS 的破解到底发展到了什么地步，恐怕很多不关心 NS 的玩家还并不知晓。目前的 NS 破解是通过刷写 TX 自制系统做到的，由于 NS 使用的 Tegra X1 处理器存在硬件上的致命漏洞，所以无论主机的系统如何更迭，在现阶段都无法避免被破解的境地，现在玩家可以通过短接的方式让主机进入 RCM 模式刷写 TX 系统，TX 系统是 Team-Xecuter 的简称，目前 TX 系统分为 OS 版和 Pro 两种，OS 为普通版，可以简单方便的运行 NS 破解游戏，Pro 版系统则多出了 Payload 电子狗功能以及快速进入 RCM 的开关，玩家可以在无需电脑和拆解手柄的情况下快速进入自制系统。

其实两种版本的系统也影响到主机后期的使用，由于 TX 系统为非完美破解，即关机后需要重新再次破解，所以刷写 OS 版系统的玩家每次都需要连接电脑使用专用的软件来重新激活破解，另外还可通过拆解有手柄的方法，对手柄电路进行焊接进行随后的破解。而 Pro 版本则需要玩家另行购买电子狗来启动，只需要同时按音量键上和电源键，注入 payload 即可，虽然免去了使用电脑的步骤，但电子狗的售价目前都要两三百元，实际上也增加了额外的成本。当然目前的出售的破解主机都以 Pro 版系统为主，如果是玩家自行刷写可以考虑使用 OS 版系统，其实两者最终都没有太大的区别。现在破解后的主机虽然可以体验免费的破解游戏，但却不能联网，目前已有破解主机在进入商店后被 BAN，玩家要保险起见的话，在破解后就不要进行任何的联网操作，毕竟任天堂现在的 BAN 机力度很大，其实在无论任何主机，只要选择破解，其实就只能享受单机游戏的体验，鱼和熊掌不可兼得，如果玩家只有一台主机的话，我们不建议进行任何破解操作。当然从本质上来说，我们还是不支持任何破解的。需要注意的是在 7 月 25 日之后，淘宝也开始对电玩破解进行了全面彻查，现在出售破解主机就有封店的危险，玩家想要寻求破解，只能到线下实体店去看看，未来从互联网上购买破解主机恐怕也要随着淘宝的这次封杀而销声匿迹了。



▲破解后的 NS 可以安装各类自制软件和模拟器，却丧失了上网的功能。

NS 购机推荐套餐

\	品牌 / 型号	价格
主机	NS 主机（32GB，红蓝手柄、港版）	2050 元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45 元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15 元
总计	2110 元	

备注：主机官方标准包装附带 Nintendo Switch 机体支架一个、HDMI 线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con 腕带两个、Joy-Con 充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

好了，至此这篇暑期次世代家用机选购指南也就告一段落了，三大主机现在的情况各异，PS4 火爆坚挺，Xbox One 缺乏市场认知却是游戏迷的好选择，NS 作为破解最为成熟、同时玩法多样的主机，在撩妹上可能更有优势。我们希望通过这篇文章能让大家了解三大主机的现状，在体验他们的魅力的同时加入到次世代游戏阵营，炎炎夏日，惟有游戏和空调不可辜负，不是吗？

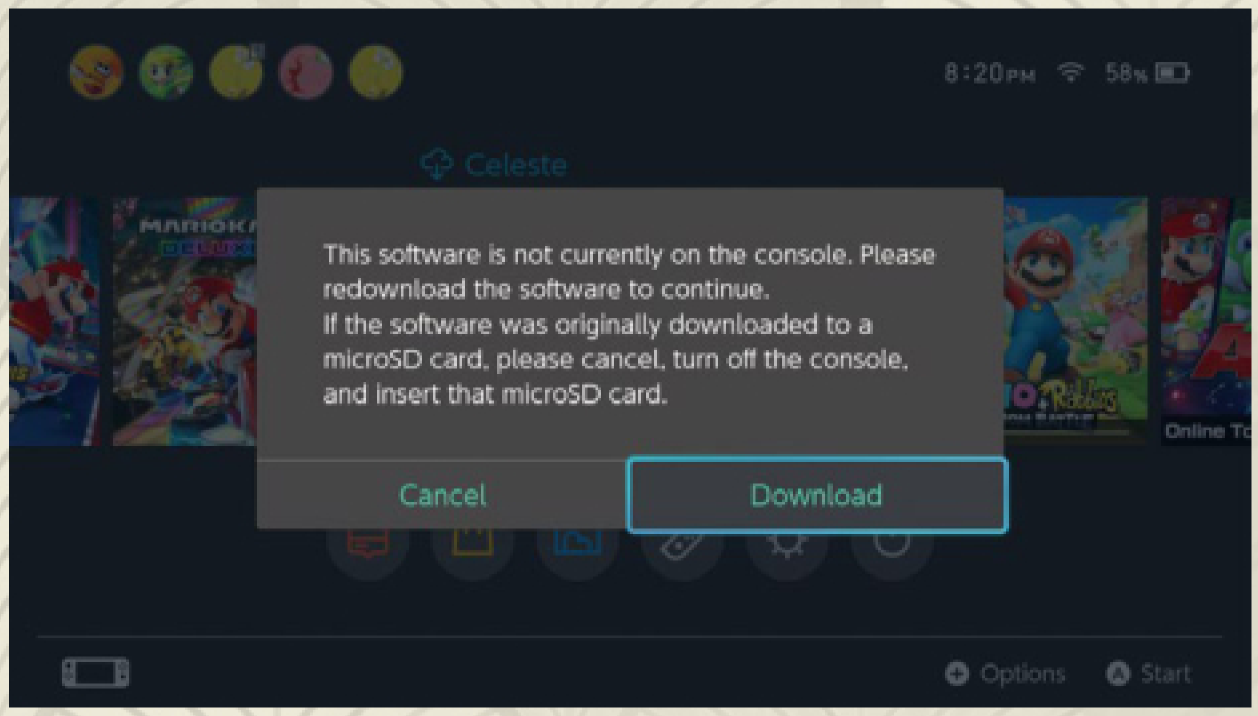
TIPS

主机储存空间太小！我有“仓鼠症”怎么办？

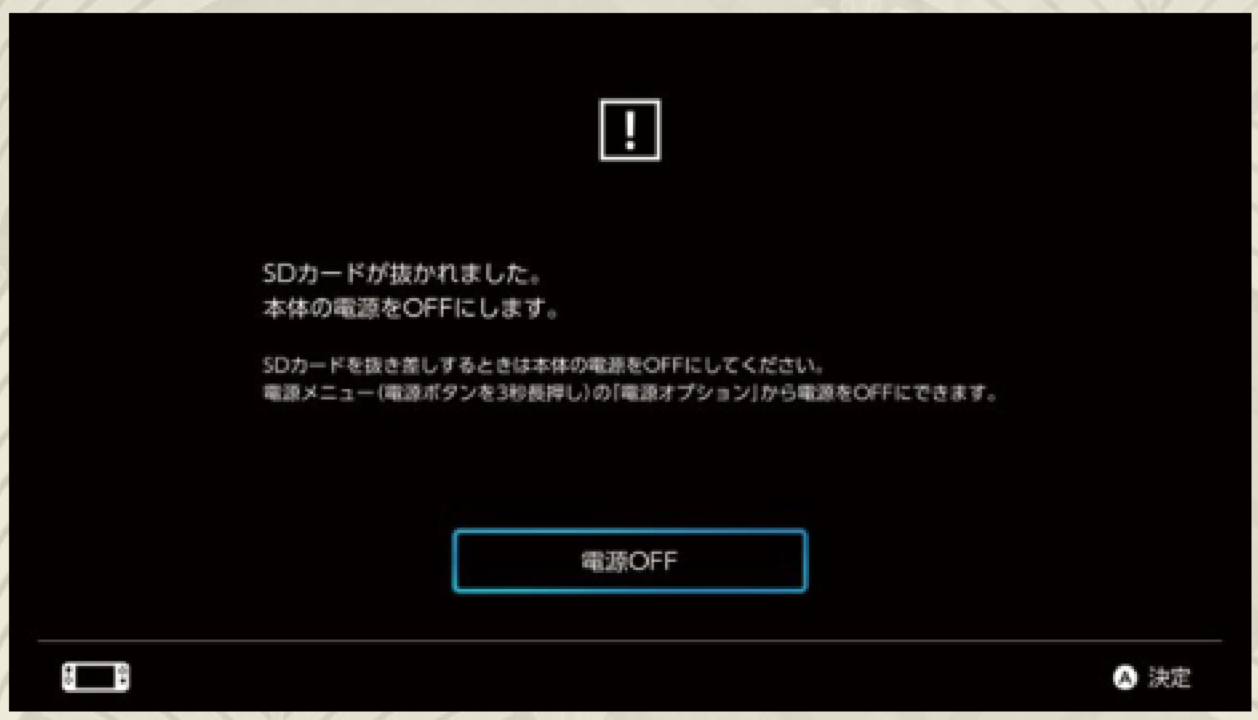
NS 自带的储存空间为 32GB，这点空间对于数字版游戏来说是远远不够的，因此如果你是一个喜欢购买数字版游戏的“仓鼠症玩家”，为 NS 专门购置大容量储存卡是必不可少的。NS 支持的存储卡类型为 MicroSD 卡，也叫做 TF 卡，比通常的 SD 卡要小 1/4 左右，现在售卖 TF 卡的品牌有很多，建议玩家认准一些专业的大厂（如三星、东芝和闪迪）。在购买存储卡时要注意分别查看它的读写速度，读取速度影响游戏读取画面的快慢，写入速度对下载游戏的速度有一定的影响，一般选择读写速度在 90MB/s 以上的卡即可。此外，在插入存储卡后，玩家今后下载的游戏、截图、录像都会自动存入存储卡中，但游戏存档不在此列，无论有没有存储卡，存档都是储存在机器之中的。



对于“仓鼠症”玩家来说，如果你此前只买了一张容量较小的 MicroSD 卡，那么之后一定会面临储存空间很快就被塞满的窘境，这时就免不了要将一些常用的游戏数据转移到另一张容量更大 TF 卡中。而就在“旧卡换新卡”的过程中，由于 NS 的系统机制的限制，你会发现即便已经将旧卡的所有数据都复制到了新卡中，NS 仍然无法识别新卡中的游戏，会提示让你重新下载，往往会浪费大量本该属于游戏的时间。这里有一个小技巧，不仅可以让旧卡的游戏完美转移到新卡之中，并且不必花费大量时间来重新下载游戏。



首先，使用读卡器将旧卡中的游戏资料全部复制到新卡中，然后将旧卡插回 NS，在开机的情况下拔出旧卡，此时系统会自动提示玩家关机；选择关闭电源后再次开机，随后将新卡插入卡槽，系统会再次提示玩家关机，照做之后再重新打开电源即可完成数据转移。接下来捡起进度继续开玩吧！



玩出新花样 变出大不同

Nintendo Switch使用宝典



Nintendo Switch 的热浪从去年发售之后便逐步席卷全球，越来越多的玩家加入到了 NS 的大家族中。与其他两台主机相比，NS 独有的模式转换以及分享游玩的理念，让这台主机与众不同，而任天堂的游戏也可以说是老少咸宜。在 NS 发售了一年多之后，我们再一次对这台主机进行介绍。不过这一次不会再提及过多基础的新手常识，我们想分享给大家的是无论新老玩家都适用的使用心得和技巧。玩出新花样，变出大不同，让我们一起 Switch！

文：余烬 & 北山杉　美编：01

硬件篇

怎样保证 NS 屏幕不被刮花?

许多玩家都有给电子产品贴膜的习惯，即便目前钢化玻璃已经在手机中广泛采用，但仍然阻挡不了大家为其贴膜的热情。不过这点放在 NS、3DS、PSV 等掌机上倒情有可原，因为它们一般采用的是塑料屏幕，优点是抗摔能力强，缺点则是容易产生较多划痕，尤其是像 NS 和 PSV 这种直板机器稍有不慎便会被刮花，所以建议有条件就尽量将膜贴上。当然贴膜难免也会牺牲一定的显示性能，根据品种的不同会造成不同程度的反光、显示色差等问题，甚至一些较厚的贴膜还会对插入底座造成阻碍。因此如果你对屏幕显示素质十分敏感，不想贴膜的话就尽量购买一个收纳包，不用时就将 NS 放进去，最大限度减少其被外界杂质刮伤的风险。



▲贴膜与未贴膜的屏幕对比。

这些精致的 amiibo 对我的 NS 有什么用?

amiibo 是任天堂发行的带有近场通讯功能的玩偶，该产品支持对同样拥有近场通讯功能的主机进行数据传输，在不同的游戏中使用 amiibo 可以获得不同的道具、角色以及额外功能。目前支持 amiibo 功能的主机有 New3DS、2DS、Wii U 以及 NS。NS 的 amiibo 接收器位于右侧 Joy-Con 的摇杆附近，此外 Pro 手柄也支持使用 amiibo，读写区域位于手柄的中央。

值得注意的是，并不是所有 amiibo 都可用于所有游戏，并且一个 amiibo 一般只在一款特定的游戏上才能刷出特殊效果。因此在拿到一款 amiibo 后，建议玩家登陆任天堂官方网站查看其对应的游

戏，以便更好地发挥出它的全部作用。除此之外，并不是所有游戏都支持 amiibo 功能，尤其是跨平台游戏，以下是目前支持 amiibo 的 NS 游戏列表。





序号	游戏名
1	塞尔达传说 旷野之息
2	马力欧赛车 8 豪华版
3	铲子骑士
4	油彩军团 2
5	蓝色雷霆闪电枪 爪
6	宝可拳 DX
7	火焰之纹章无双
8	超级马力欧 奥德赛
9	马力欧 + 疯兔 王国之战
10	上古卷轴 V 天际
11	猎天使魔女 2
12	星之卡比 新星同盟
13	塞尔达无双 海拉鲁全明星豪华版
14	洛克人
15	前进！奇诺比奥队长
16	任天堂明星大乱斗 特别版



外设篇

怎样让 NS 的操作手感变得更好?

由于要兼顾 Joy-Con 各自的独立性，NS 的握持手感称不上十分舒适，要想获得与其他主机相同的体验，Pro 手柄是个不错的选择。Pro 手柄是任天堂专为 NS 推出的额外控制配件，虽然随机器附赠的握把也能够使两只 Joy-Con 组成一个手柄进行使用，但无论在手感还是按键舒适度方面都不及 Pro 手柄来得舒适。Pro 手柄的键位和摇杆分布与 XOne 手柄十分类似，顶部的厚度较后者有所增加，两侧握把部分则相对较薄。在按键上，Pro 手柄的键程较长，且手感偏软，这和 Joy-Con 偏硬的按键手感大有不同，总的来说握持手感提升了不少。在日常体验中，除了一些需要分别用到 2 只 Joy-Con 的游戏（例如《神臂斗士》的体感模式和《1-2-Switch》），Pro 手柄基本上能够胜任其他任何类型的游戏。

是否有必要购入第三方底座?

第三方底座对比原装底座，主要优势在于散热和便携。原装底座的体积较大，且大部分都是一个空壳子，核心区域很小。此外 NS 的插口也过于窄小，如果 NS 戴了保护套或者贴了稍微厚一点的贴膜就有可能无法正确插入底座，并且可能会刮花屏幕。

要使用第三方底座，在选购时要尤为注意，前段时间曾经出现过使用第三方底座有可能会让 NS 变砖的报道，因此在选购时尽量选择有官方授权的底座，尽量避开曾经出现过变砖事件的品牌，例如 NYKO、C-FORCE 等。前文选购指南中也有介绍改装原装底座的方法。

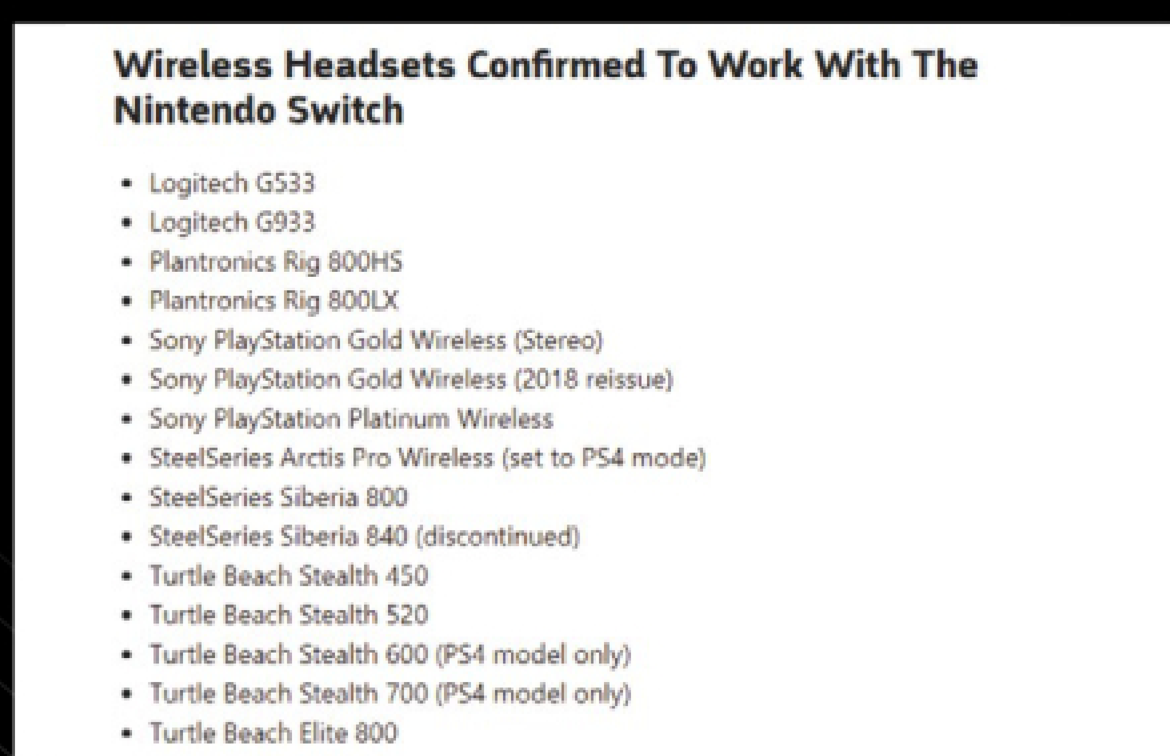


▲HORI 最近推出了一款官方授权底座，但无法使用 TV 模式。

如何解决“既想在大电视上玩 NS 又不想吵到家人”这一世纪难题?

无论是 NS 的手柄握把还是 Pro 手柄都没有耳机插孔，因此在使用 TV 模式时如果想要使用耳机来进行游戏无疑是一件十分麻烦的事，无线耳机是这个问题的终极解决方案。目前无线耳机的连接方式有两种，一种是蓝牙连接，一种是通过 USB 适配器连接。在系统版本更新至 4.0.0 以前，玩家只能使用蓝牙的方式来进行连接，并且由于 NS 自带的蓝牙功能是封闭的，因此要想使用蓝牙耳机只能通过耳机麦克风插孔连接一个外置蓝牙适配器，再将蓝牙耳机与适配器进行连接，才能正常传输游戏声音。这种连接方式需额外购置一个蓝牙适配器，且往往会产生轻微延迟，在 4.0.0 更新后便不太推荐玩家使用此种方式。

4.0.0 的更新为 NS 增添了对无线耳机的支持，此无线和蓝牙不太一样，是通过耳机自带的 USB 接收器来实现连接的，在使用时只需将 USB 接收器插在 NS 底座的 USB 接口上即可使用。这个功能对比蓝牙最大的好处在于不用额外购置适配器，直接使用无线耳机自带的适配器即可完成配对，且在使用时几乎感受不到延迟的存在。当然这种方式也存在一定的问题，比如在手提模式下还需要玩家购买一个将普通 USB 转换为 USB Type-C 的转换头，此外仍有一部分无线耳机不支持与 NS 进行连接。因此在购买时一定要事先了解清楚该款无线耳机能否与 NS 连接，买错耳机可就得不偿失了。



Wireless Headsets Confirmed To Work With The Nintendo Switch

- Logitech G533
- Logitech G933
- Plantronics Rig 800HS
- Plantronics Rig 800LX
- Sony PlayStation Gold Wireless (Stereo)
- Sony PlayStation Gold Wireless (2018 reissue)
- Sony PlayStation Platinum Wireless
- SteelSeries Arctis Pro Wireless (set to PS4 mode)
- SteelSeries Siberia 800
- SteelSeries Siberia 840 (discontinued)
- Turtle Beach Stealth 450
- Turtle Beach Stealth 520
- Turtle Beach Stealth 600 (PS4 model only)
- Turtle Beach Stealth 700 (PS4 model only)
- Turtle Beach Elite 800

▲GameSpot 列出的 5.0.0 更新后支持与 NS 进行连接的无线耳机品牌。

TIPS｜NS主机缺陷一：如果长时间使用NS的TV模式，可能会由于NS过热使得主机机身有小幅度的变形。可以将主机拿起并从侧面查看机身是否笔直来判断。

以桌上模式进行游玩的同时如何充电?

在使用 TV 模式进行游玩时，插进底座的 NS 会自动进行充电。而在使用手提模式进行游玩时，直接将电源线接入 NS 主机上的充电插口即可进行充电。让不少玩家感到麻烦的则是在将 NS 支在桌面上进行游玩时，充电口刚好被桌面挡住，此时想一边游玩一边充电则应该如何处理呢?

最简单粗暴的方法就是把 NS 平躺，让充电口与桌面垂直即可顺利插线充电。另一个相对便宜的方法便是购买第三方提供的 NS 支架，这种普通的支架不提供充电口，只是起到将 NS 托起并让充电口露出的作用。这种普通的 NS 支架在国内购物网站大概 20 元到 30 元即可搞定。更高一级的方法则是前面提到的第三方底座或者对原装的底座进行改装，不过这些方法都有各自的缺陷或者风险。相对既便利又保险的方法则是购买任天堂官方的充电支架，支架本身带有充电口，且可以自由调节角度，更不用担心变砖之类的问题。这种官方充电支架的定价为 324 日元，不过在国内购买网站进行购买的话则要 130 元左右。



▲第三方提供的普通 NS 支架。



◀官方 NS 充电支架。

不习惯《太鼓达人 Switch》的按键和体感模式的判定怎么办?

说起“《太鼓达人》系列”，外设永远是十分重要的一环，已于 7 月 19 日发售的《太鼓达人 Switch》是该系列在 NS 上的首款作品，不仅同步推出了繁体中文版，还支持使用 Joy-Con 体感操作和 HD 振动。然而，两只 Joy-Con 手柄作为鼓槌敲鼓的体感模式本应是该作最吸引人之处，但发售后却由于判定问题导致新玩家的体验并不理想。此外 Joy-Con 的体感操作毕竟缺乏实感，玩起来的代入感较街机版要差不少。

如果你是一名“《太鼓达人》系列”的粉丝，并且对本作的 Joy-Con 体感模式不太感冒，笔者十分推荐你购入由知名外设厂商 Hori 推出的一款《太鼓达人 Switch》专用太鼓外设。这款设备支持 USB 连接 NS，并自带一个小型操作盘，可以完全脱离 Joy-Con 进行独立操作。它相对于 Joy-Con 的优势在于能够为玩家提供原汁原味的太鼓敲打体验，并且一劳永逸地解决了本作由操作方式带来的判定问题，可谓是一举两得。



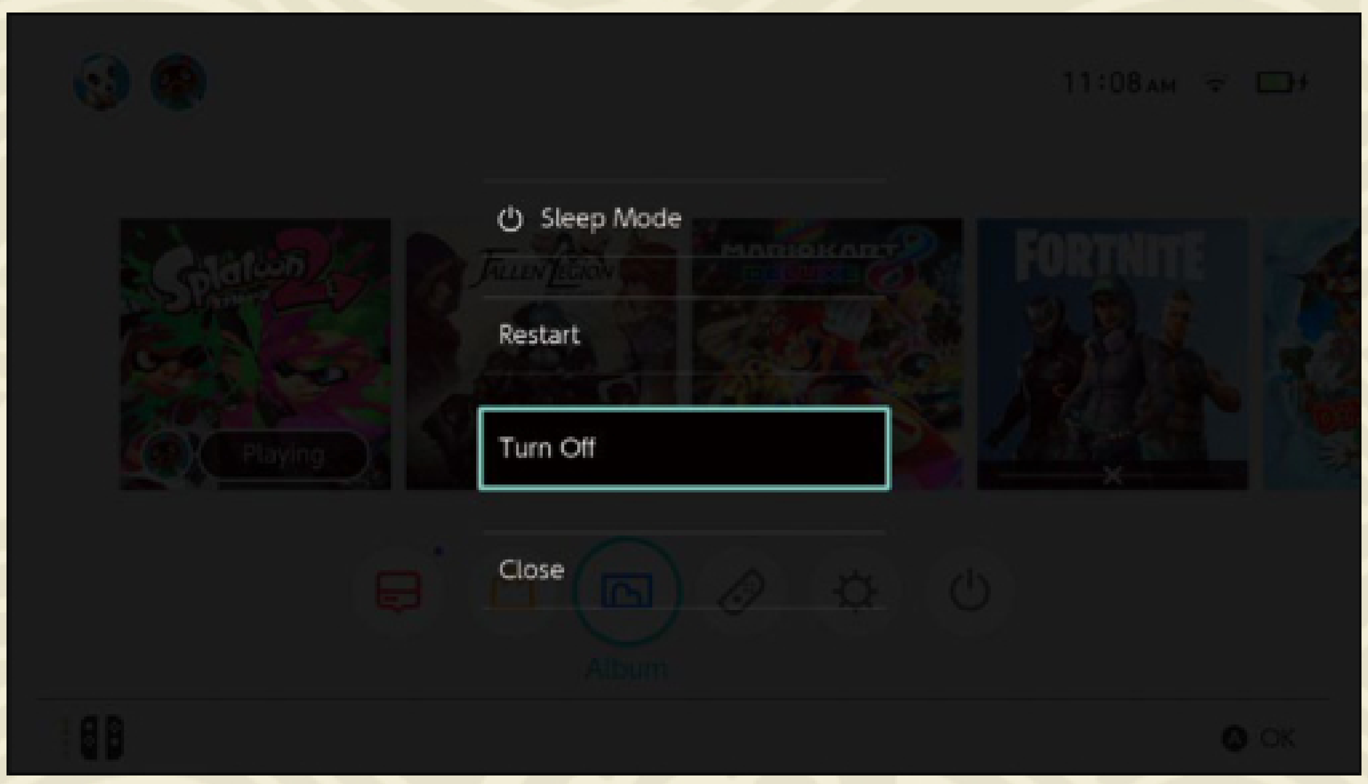
操作篇

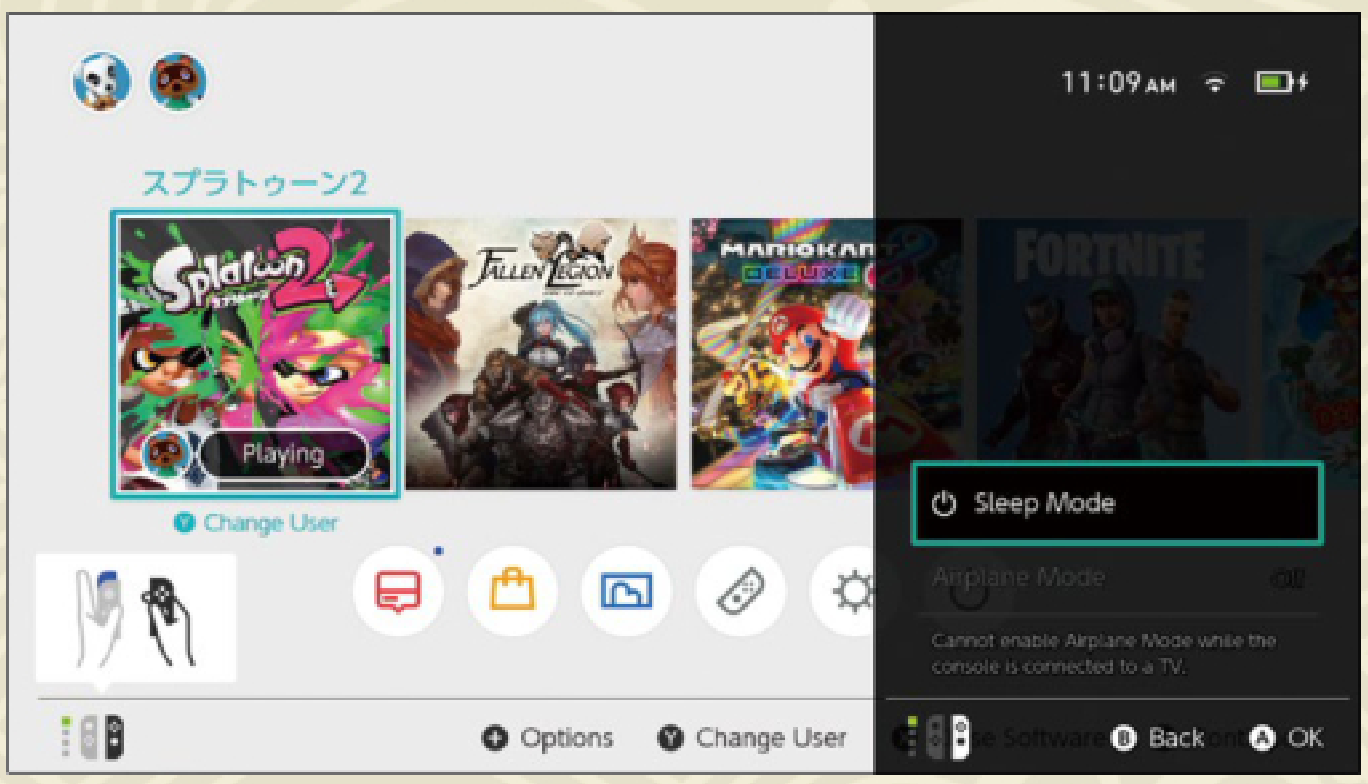
NS 要如何才能完全关机?

刚买 NS 不久的新玩家可能会遇到这样的问题：明明 NS 的屏幕已经关闭了，为什么下次开机后电量还是减少了? 实际上，通过按一下电源键关闭 NS 的方法只是让 NS 关闭屏幕并进入睡眠模式，并不是真正的完全关闭电源。

关闭 NS 电源的方法为长按电源键 3 秒钟，在出现的选单中选择“Power Options（電源オプション）”，之后再选择“Turn Off（電源 OFF）”即可完全将 NS 关机。在关机状态下打开 NS 的方法同样为长按电源键 3 秒。

值得一提的是，除了按一下电源键能让 NS 进入睡眠模式外，还有不少其他方法能手动让 NS 进入睡眠模式。在“Power Options（電源オプション）”选单中选择“Sleep Mode（スリ - プ）”是一种方法，长按 HOME 键并在出现的选单中选择“Sleep Mode（スリ - プ）”则是另一种方法。另外，从睡眠模式中唤醒 NS 的方法除了按一下电源键外，也可以长按 HOME 键进行唤醒。





TIPS｜NS主机缺陷二：由于底座的设计，在拔插底座上的NS主机时是有可能刮伤屏幕的。应对这个缺陷的方法很简单，就是贴膜以及在拔插时动作稍微慢一点。

为手柄充电的方法有哪些?

选择 HOME 选单中的“Controllers（コントロ - ラ -)”，能在其中通过图标查看到 Joy-Con 或 Pro 手柄的电量情况，当电量不足时则需要进行充电。

为 Joy-Con 进行充电

方法一：将 Joy-Con 安装到 NS 主机上即可进行充电。安装到正在充电中的主机上能保证将 Joy-Con 的电量充满；安装到未正在充电的主机时，仅当 Joy-Con 的剩余电量减少时会进行充电，并且充电到总电量的一半时便会停止充电，以避免主机剩余电量过少。

方法二：利用 Joy-Con 充电握把进行充电。NS 主机套装中提供的 Joy-Con 握把是不提供充电功能的（根本就没有充电口），但官方有另外提供专门的 Joy-Con 充电握把，官方售价为 2480 日元，国内购物网站进行购买则需要 170 元左右。除了可以直接将电源线接在 Joy-Con 充电握把上进行充电外，利用 USB 线将 Joy-Con 充电握把与底座连结，再将底座和电源线连结的方法也能进行充电，从而实现在使用 TV 模式游玩的同时对 Joy-Con 进行充电。



为 Pro 手柄进行充电

方法一：将电源线与 Pro 手柄连接进行充电。Pro 手柄的充电口位于手柄的上部，直接将电源线插入其中即可充电

方法二：利用 USB 线将 Pro 手柄与已连接上电源线的 NS 底座相连进行充电。NS 底座的 USB 口位于底座后部，和电源插口与 HDMI 插口位于同一位置。



为多手柄进行充电

作为一台聚会神机，可能会碰到需要同一时间对多个手柄进行充电的情况。这种时候利用以上连线充电的方式则很难满足我们的需求了，使用座充对多个手柄同时进行充电是解决这种情况的方法之一。

这种可同时为四个 Joy-Con 充电的座充充电器，是第三方推出的产品。由于并没有官方授权，不太放心的玩家可以不用考虑。不过从便利性来说，多手柄的座充充电器在聚会时能发挥大作用。其不仅可以同时充电四个 Joy-Con，也可以选择同时充电一个 Pro 手柄和两个 Joy-Con，或者是一台 NS 主机与一个 Pro 手柄等。总之，座充充电器的出现为 NS 以及手柄的充电提供了新的方法。







手柄找不到了怎么办?



由于 NS 的 Joy-Con 可以拆卸，再加上单支 Joy-Con 手柄的体积也不大，玩家可能会碰到手柄用了之后不知道丢哪去了的窘境，如果你家还有熊孩子，这种情况就更加普遍了。手柄找不到了怎么办？首先是把 NS 主机找到，之后利用 NS 的触屏功能在 HOME 选单中选择“Controllers（コントロ - ラ -)”，然后点击“Find Controllers（コントロ - ラ - をさがす)”便能到查看到当前和这台主机相连的手柄。长按手柄的图标会让对应手柄持续振动，根据振动产生的声音即可找到手柄所在位置了。注意主机不能离手柄太远，并且得保证手柄有电。

如果说失踪的手柄没电了或者是根本就没有与 NS 主机连接，通过振动的方法完全无效，这种情况下又应该如何寻找手柄呢？真要是这样的话，只能是翻箱倒柜地进行寻找了，如果真的完全找不到了，可以考虑另外单独购买一套手柄。任天堂目前提供了多种颜色的 Joy-Con 供玩家单独购买，一对手柄的官方定价为 7480 日元。另外，非限定版本的 Pro 手柄的官方定价为 6980 日元。

▶多种配色任君选择。



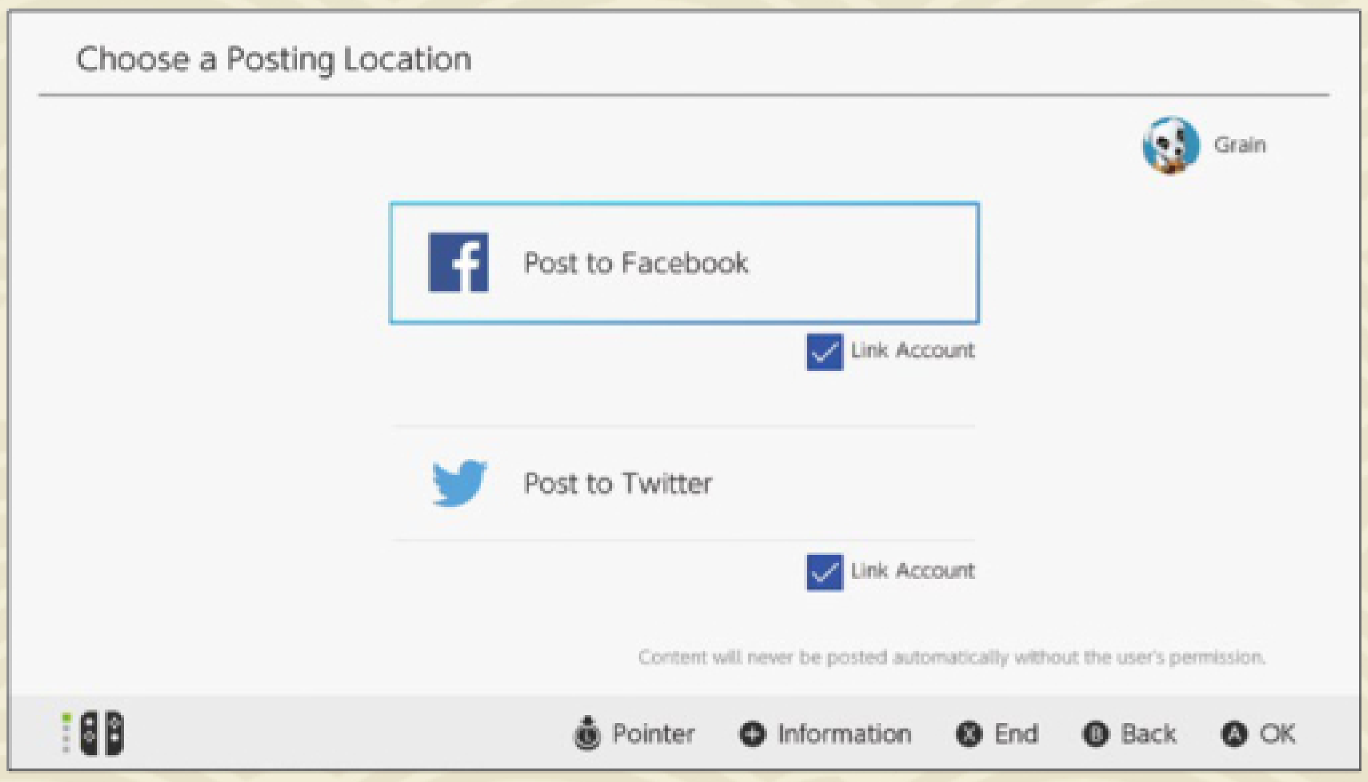
在 NS 中截取的图片怎样转移到 PC？

NS 的截图功能非常便利，不仅截图速度超快，并且也不会出现连续截图后，截图提示图标被截到的情况。在用 NS 便利的截图功能截取了不少图片后，应该如何将这些图片转移到 PC 呢？

方法一

将图片传到 Facebook 或 Twitter 上

在不使用物理手段的前提下，将图片传到 Facebook 或 Twitter 上，再从 PC 上进入 Facebook 或 Twitter 提取图片是目前惟一只使用软件端转移图片的方法。不过这对于国内玩家来说基本做不到，并且使用这种方法无法高效地对批量图片进行处理。



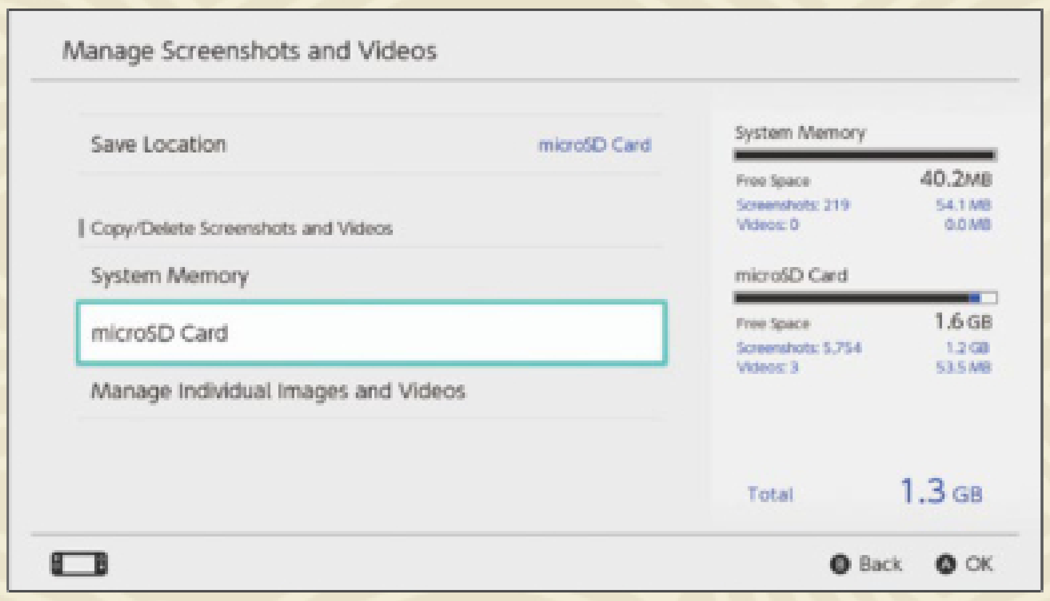
方法二

利用 microSD 卡转移图片

将 microSD 卡插入支架后的插槽中，成功读取后从 HOME 菜单开始按照以下的操作步骤进行转移：

步骤	美版选项	日版选项
1	System Settings	设定
2	Data Management	デ - タ管理
3	Manage Save Date/Screenshots and Videos	大切なデ - タの管理
4	Manage Screenshots and Videos	画面写真と动画の管理
5	microSD Card	SD カ - ド
6	Copy All Screenshots and Videos to System Memory	すべての画面写真と动画を本体保存ノモリ - にコピ -

完成以上步骤后将 NS 完全关机并将 microSD 卡取出，利用 microSD 卡的读卡器或者 PC 上的 microSD 卡插槽在 PC 上读取该卡。成功读取后，找到“Nintendo”中的“Album”文件夹即可成功将图片转移到 PC。该方法可以实现图片的批量转移，不过由于需要插拔 microSD 卡，操作起来不够方便。另外，NS 会格式化新的 microSD 卡。



账号篇

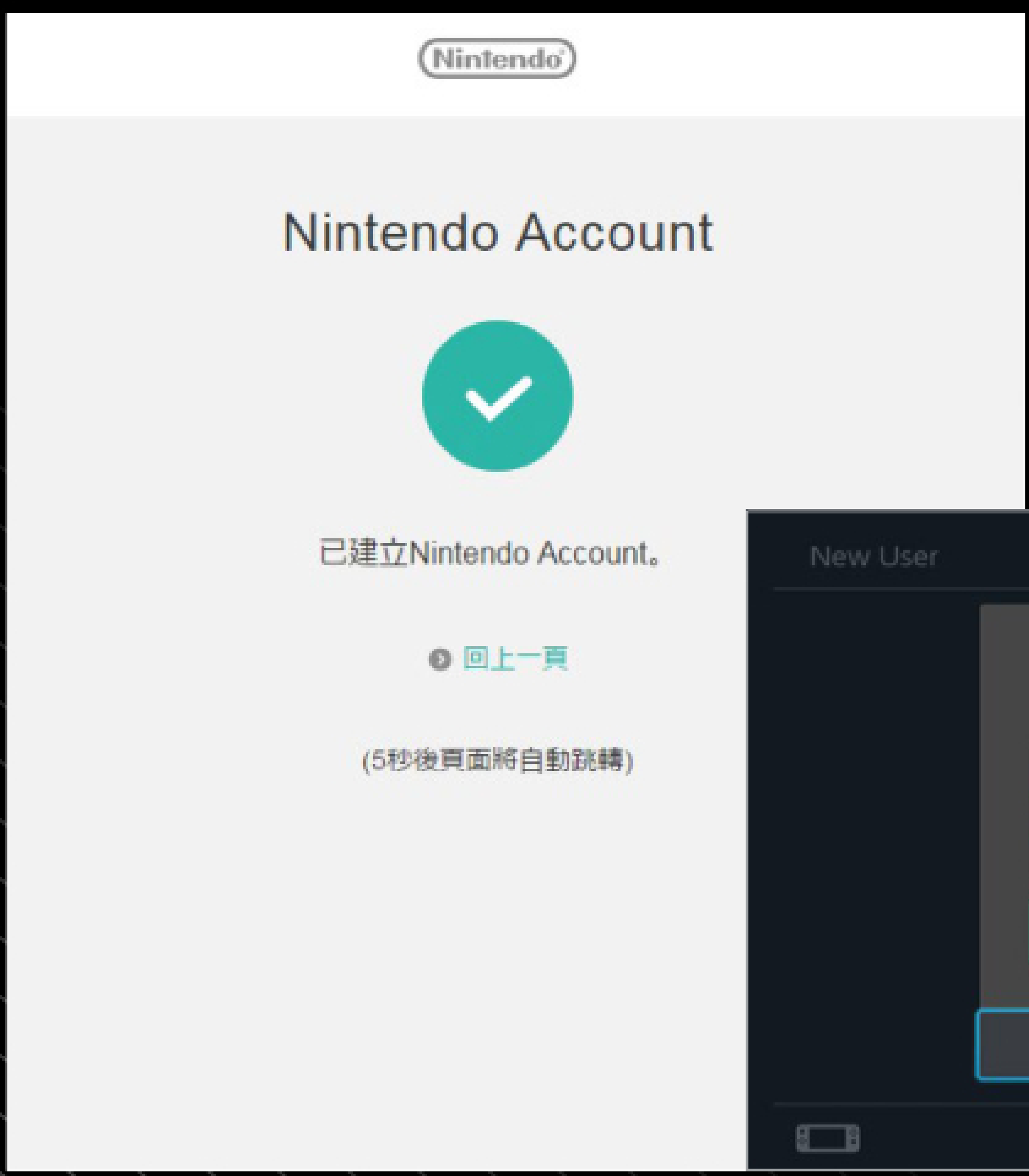
刚买到新的主机，应该如何注册任天堂账号？

任天堂账号的注册渠道有两种，一种在 NS 上直接注册，另一种则是在 PC 上通过网页端进行注册。由于 NS 端因为网络、浏览器、语言等各种原因导致注册的体验较差，因此笔者更推荐新玩家通过网页端进行注册，以下是网页端的详细注册步骤：

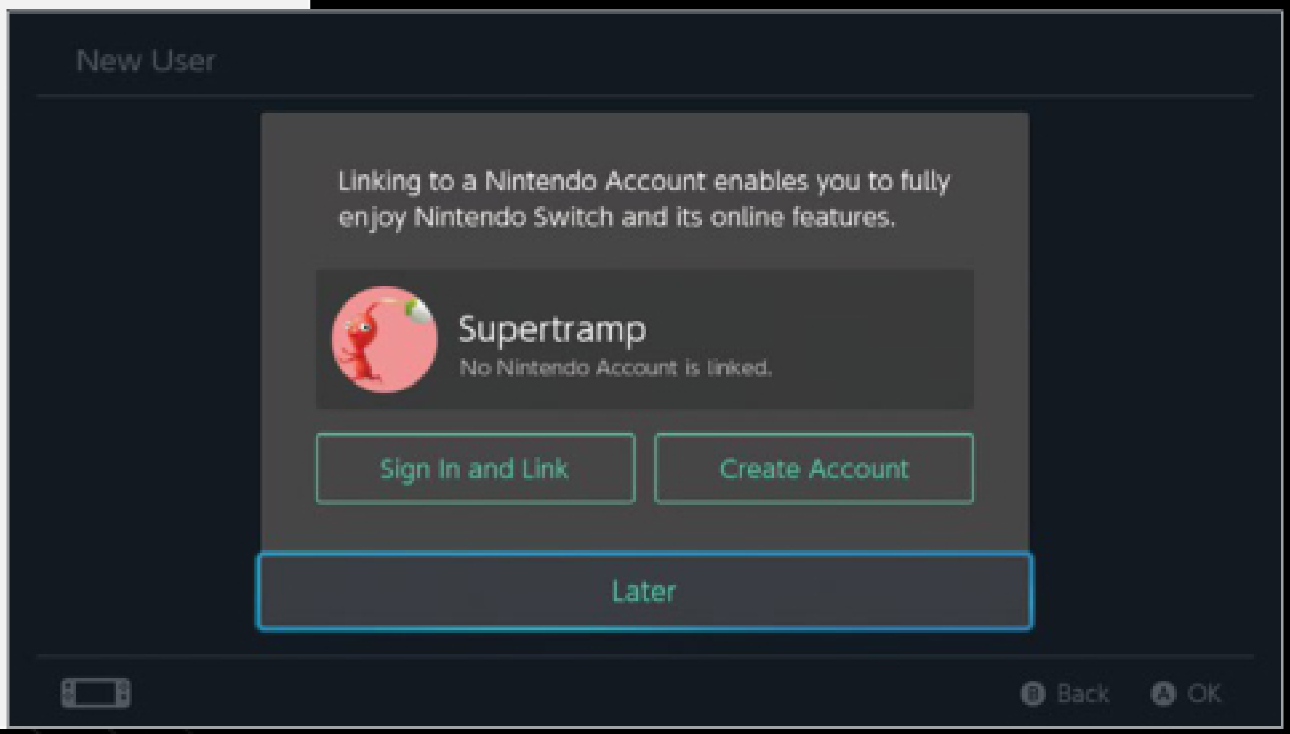
①打开 accounts.nintendo.com，点击网页下方的“建立新账号”按钮；

②按照要求分别输入账号信息，注意其中的“国家 / 地区”选项，这决定了该账号登陆的 eShop 的所属地区；

③点击下一步后，输入邮箱中收到的验证码，点击“送出”即可完成注册；



在网页端成功注册账号后，打开 NS，在 HOME 菜单中选择“System Setting（设定）”，再选择“Users（ユ - ザ -）”，随后在该选单中选择加入用户“Add User（あたらしいユ - ザ - の追加）”。按照步骤完成头像、昵称的设置后，将其与网页端注册的账号绑定起来“Sign In and Link（连携）”。绑定完成后即可开始使用啦！



TIPS | NS主机缺陷三：有不少外国玩家反映，他们NS的塑料排气口附近出现了一定程度的破损，不过裂缝程度大概只有发丝那么大。

如何获得一个最佳的线上购买体验？

说到如何在 eShop 上购买到最便宜、最快能玩到的下载版游戏，这与玩家的账号所在的地区有不少关系。账号的注册地区决定了玩家登陆到 eShop 的地区，由于各个地区政策的不同，造成了某些 eShop 的价格比其他地区低不少，在购买游戏时选择这些低价区域能够省下不少钱。NS 对账号的管理相对宽松，只要是绑定在 NS 上的账号，在玩游戏或者进入 eShop 之前都可以随意切换使用，但要注意一台机器最多可绑定 8 个账号。

在账号注册地区的选择方面，可以考虑绑定美、日、港、墨西哥、新西兰这 5 个地区的账号，其中美、日服可分别用于购买美版和日版游戏，这两个地区 eShop 的游戏是最全的；新西兰服则是由于新西兰是最靠近国际日期变更线的地区，一般在游戏发售日上架游戏的速度是最快的，想要第一时间玩到游戏的玩家可以选择新西兰服；墨西哥服则是“低价区”，不少游戏都比其他区域便宜，在购买游戏之前可以和其他区进行价格比对；港服目前因为各种原因还比较简陋，甚至无法在线购买游戏，但之后功能会逐步完善。



游戏篇

就想狂买游戏疯狂玩，应该怎么买？

有了 NS 主机，自然得用来玩 NS 的游戏，目前 NS 的游戏无非就是实体版和数字版两种。实体版游戏的购买无需说明太多，在实体店或者网店购买后，将游戏卡带插入 NS 主机中即可开始游玩。至于数字版游戏，国内玩家购买起来则相对麻烦一些。

eShop 商店能够支持使用 MasterCard、VISA、JCB（日服）、PayPal 和任天堂的充值卡进行充值，有能力的玩家可以自行研究并使用以上的方式进行数字版的购买。对于国内大部分的普通玩家，在 eShop 商店购买数字版游戏有购买点卡充值点数以及购买游戏兑换码两种方式。无论是点卡充值还是兑换码的购买，都可以在国内的购物网站找到相关的项目。

使用点卡充值时，由于可充值的面值是固定的（比如日服只有 500、1000、2000、3000、5000、9000 六种面值），因此在购买一些价格不是整数的游戏时会出现充值金额的溢出（虽然可以留着以后用）。从个人的使用经历来看，直接购买游戏兑换码比购买几张点卡充值更实惠，并且输入一个兑换码也比输入好几个充值码凑数额方便很多。因此也是建议大家采取购买游戏兑换码的方式来购买 NS 数字版游戏。

另外，无论是兑换码还是充值码都是通过 eShop 主菜单最下侧的“Enter Code（番号の入力）”进行输入。



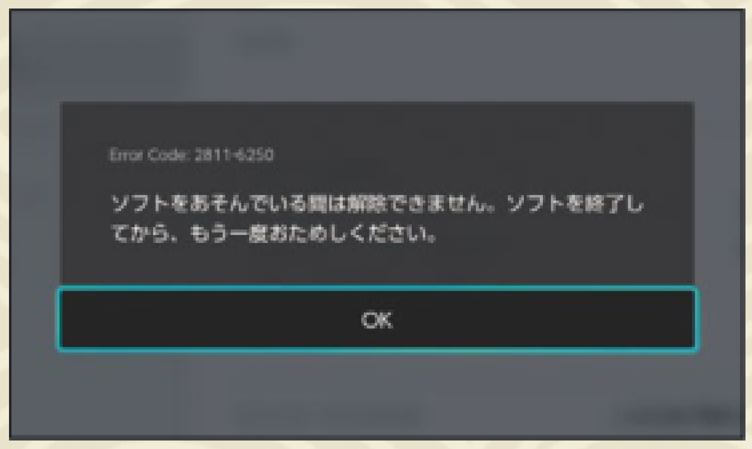
▲无论是购买点卡还是兑换码，一定要看清楚其对应的服务器。

和好基友共享同一款数字版游戏可以吗？

和 PS4 和 XOne 可以多名玩家共享同一款游戏不同，NS 目前还无法实现多名玩家共享同一款游戏，准确地说应该是多名玩家无法同时使用同一账号。

在 NS 上游玩一款数字游戏的前提是购买这款数字游戏的账号与主机绑定。假设 A 主机的账号想在 B 主机上登录并游玩游戏，那么需要 A 主机联网并在 eShop 中对账号进行解绑，待解绑成功后 B 主机才能登录账号，进行绑定后可下载游戏并游玩。在账号绑定期间，该账号无法在其他主机登录，即只有 B 主机再次解绑账号，A 主机才能重新登录并绑定。由于账号绑定的这一机制，导致了多名玩家无法共享同一账号玩游戏。

基于以上机制，之前有部分玩家想出了一个应对策略，即在不退出游戏的情况下解绑账号，再让他人登录并下载游戏。不过这一方法目前应该已经失效，笔者多次尝试也未能成功。

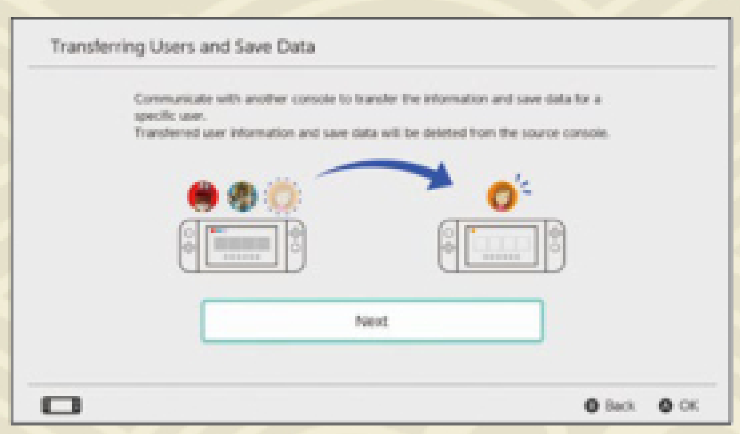


▲在未关闭游戏时无法解绑！

游戏存档能备份吗？害怕丢了

首先要说明的是，NS 中的所有游戏存档都是储存在系统内存中的，通过简单地备份 microSD 卡中的内容来达到备份游戏存档的想法显然是不现实的。事实上，到目前为止，NS 还没有存档的备份功能。所有游戏的存档目前只能存放在所在的 NS 主机中。

不过，如果你购买了一台新的 NS，打算将老 NS 中的存档全部转移到新 NS 中，这是可以实现的。在保证两台 NS 的系统都在 4.0 版本以上后，两台 NS 同时选择“System Setting（设定）”的“Users（ユ - ザ -）”中的“Transfer Your User and Save Data（ユ - ザ - とセ - ブデ - タの引っ越し）”，之后按照主机的提示同时完成之后的步骤即可实现存档的转移。



在今年 9 月份，任天堂将会提供付费的网络服务，届时我们可以期待一下新的服务机制能够对存档备份的问题进行一定的解决。

TIPS | NS主机缺陷四：有少数玩家反映NS手柄会出现突然失灵的情况，如果这种情况发生，建议尽量避免其他产品的信号干扰。

eShop 篇

听说可以使用黄金点数来买数字版游戏？

从今年的 3 月 6 日起，任天堂推出了使用 My Nintendo 会员的黄金点数抵现购买数字版游戏的服务。在 My Nintendo 的官网（my.nintendo.com）以及 eShop 的账号信息界面可以看到自己目前拥有的黄金点数。

通过购买 NS 的游戏或者 DLC 可以累积黄金点数，具体累积的金额为数字版游戏价格的 5% 以及实体版游戏价格的 1%。比如购买了一款 1000 日元的数字版游戏，则能够获得 50 点黄金点数；而购买了一款 1000 日元的实体版游戏，则能获得 10 点黄金点数。美版游戏和日版游戏的兑换比例是相同的。需要注意的是，如果一款数字版游戏在 eShop 中进行了打折，那么可累积的黄金点数也会进行相应的折扣。

购买数字版游戏时黄金点数便直接进行了领取，而实体游戏则需要在 HOME 菜单里选中该游戏的图标后按下 + 键，找到其中的“My Nintendo Rewards Program（マイニンテンド - ポイントプログラム）”并点击其中的“Earn Points（ポイントを受け取る）”进行点数的领取。



▶除了黄金点数外还有白金点数。白金点数主要通过 Nintendo 的相关手游累积，并用于换取官方壁纸等。

想高速下载一款游戏真的那么难吗？

在目前版本的 NS 中，只能通过无线的方式连入互联网，正因为如此，不少对无线连接不太有心得玩家可能会发现用 NS 下载数字版游戏的速度实在是太慢了！明明是百兆光纤，结果下载速度却只有几百 K 每秒。接下来便会大家介绍几个能够提升 NS 的网络连接速度或者是让联机更加稳定的方法。当然，不同的网络状况自身的情况不同，以下各方法仅供参考，各位可自行尝试。

方法一：利用 USB 接口的有线网卡转换器提升联网质量

既然无线网络会产生各种问题，那么为什么不直接让 NS 通过有线的方式连入网络呢，HORI 推出的 USB 接口有线网卡转换器正是为此而生。通过 NS 底座上的 USB 插口连接这款转换器，再将网线插入转换器中，即可实现在 TV 模式下进行有线网络的游玩。HORI 这款转换器的官方定价为 1380 日元，在国内购物网站进行购买的话价格将会更高。出于实惠的考虑，可能不少玩家会购买国内品牌的 USB 网线转换器。需要特别注意的是，NS 接 USB 网线需要驱动的支持，并且 NS 自带的芯片驱动只有 AX88772 和 AX88179 两种，也就是说只能购买拥有这两种芯片的转换器才能顺利使用。这之中，AX88772 只支持 USB 2.0，而 AX88179 则支持 USB 3.0。NS 底座的 USB 接口是支持 3.0 的。这样来看的话拥有 AX88179 芯片的转换器是最好的选择，不过也有 USB 3.0 设备会干扰 WIFI 信号的说法，到底怎么购买还是看各位玩家的选择了。

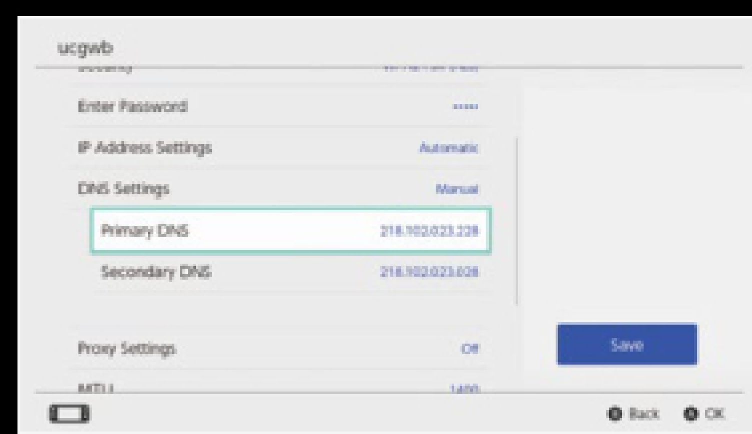
方法二：连结支持 5G 频段的无线信号提升联网质量

相比于 2.4G 的无线信号，5G 信号拥有干扰少、速度快等诸多优点，不过 5G 频段的信号需要路由器本身支持。需要特别注意的是，虽然 NS 支持 5G 信号，但如果路由器的信道范围和 NS 支持的信道范围不一致的话，是搜索不到 5G 信号的的，这种情况在日版主机和部分港版主机上会出现。此时需要通过路由器上选择信道的功能对信道范围进行更改，只需要调整到 36~64 或 100~140 即可解决这个问题。

方法三：修改 DNS 提升联网质量

前面两种方法其实都需要一些硬件支持，而修改 DNS 的方法则更为简单方便，并且对联网质量的提升也非常明显！在 HOME 菜单中选择“System Settings（设定）”→“Internet（インタ - ネット）”→“Internet Settings（インタ - ネット设定）”，搜索到可连接的信号后选定并选择其中的“Change Settings（设定の变更）”，找到其中的“Primary DNS（优先 DNS）”和“Secondary DNS（代替 DNS）”对后面的数字进行更改。这里提供几个实测有用的 DNS，各位可自行进行尝试。

· 218.102.023.228
· 203.80.96.10
· 168.126.63.1
· 168.126.63.2



为什么他们都去墨西哥服买数字版游戏？

朋友，你可听说过来自于墨西哥服的《星露谷物语》？由于各地区汇率以及政策等各方面的原因，同一款数字版游戏可能会出现在不同的服务器价格差异过大的情况。比如上面提到的《星露谷物语》，在墨西哥服的价格约等于人民币 54.1 元，在日服的价格为 90.5 元，在美服的价格为 101.9 元。同一款游戏，并且都提供中文版，价格可以相差接近一倍，在条件允许的情况下你会选择贵的吗？（什么！？你说你不差钱！！）

想要在其他服务器购买游戏首先当然是得有对应服务器的账号，建议不要通过切换地区的方式来创建其他服务器的账号，不仅仅是因为不方便，还会有日服余额在切换后清零等诸多问题。直接建立了一个专门对应服务器的账号才是最方便的方法。之后则需要使用信用卡或者 PayPal 来购买游戏了。



在前面“游戏篇”中我们所提到的，通过在国内购物网站购买点卡进行充值或者买游戏兑换码的方式在这些偏门的服务器很难再次使用，虽然目前也有一些商店提供代买服务，但由于要将自己的账号信息交给店家，并由他登录后购买，相对来说不够安全。因此，有一张国际信用卡才是解决购买外服游戏最好的方法。

另外，不同游戏的最低价位于不同的服务器，目前有一些公众号提供 NS 游戏最低价所在服务器的查询服务，具体公众号的名称在这里不太方便提及，大家自行搜索“NS 游戏、折扣、公众号”这些关键词应该就能找到。

比说明书教你的更多 PlayStation 4 实用宝典

PS4 全称为 PlayStation 4，是索尼在 2013 年推出的新一代家用游戏主机，于 2015 年 3 月在中国大陆市场正式发售，也是 PlayStation 家族中的第四代主机产品，目前全球销量已破 8000 万台，更是如今最受欢迎的游戏设备之一。

文：六等星、松风（实习）、番茄沙司（实习）　美编：01

网页版 PSN 与手机 APP

PS 服务网页版网址

商店：https://store.playstation.com/

用户页面：https://my.playstation.com/profile/xxxx（xxxx 为用户的 psn）

PS 服务手机 APP（IOS/Android）

PlayStation App：PSN 服务的主客户端，可以修改资料、商店购物、查看好友、查看奖杯等功能。（推荐安装）

PlayStation Messages：发送 PSN 消息专用客户端，用手机发送文字图片要比手柄简单许多。（推荐安装）

PlayStation Communities：PSN 社区服务专用客户端，属于 PSN 自己的社交平台。

PS4 Remote Play：通过手机遥控 PS4 用的 APP。

网页版商店要比 PS4 主机本身登录速度更为快捷方便，如果无法输出谷歌验证码，请将网页版商店滚动至最下方，点击“账户管理”便可使用普通的验证码登录。手机 APP 使用 Wi-Fi 如出现登录错误可尝试使用流量登录。

PS4 版本区别

目前所有地区的 PS4 在硬件上都没有任何区别，任何地区的实体游戏光盘都可以在任意一个地区发售的 PS4 上使用。比较特别的是国行 PS4，默认只能登陆国行账号不能登录其他服账号，但依旧可以使用其他地区的实体光盘。通过备份的方式，玩家可以将多个外服账号转移至国行主机，但与其他地区版本主机直接登录相比还是麻烦不少。

虽然主机硬件上没有区别，但其不同的地方还是有个些许差异的。比如港版的插头是英式三角插头，无法直接插入大陆的插座上，需要搭配插头转换器使用，但日版的插头则和国内插座通用无需另置配件。日版、港版主机中确定键是○而取消键是×，但美版主机中确定键是 × 而取消键是○，用户平日使用最频繁的这两个按键的键位是相反的。

除了国行外其他地区的 PS4 除了售价外基本没有区别，但是国行相比其他地区价格更为低廉且有官方保修服务，售后更有保障。

PS4/PS4 Slim/PS4 Pro 区别

这三者是 PS4 三种不同的机种版本，作为旧版 PS4 不同方向的强化版本，PS4 Slim 与 PS4 Pro 各有其优劣，前文已对三台机型做了简短的总评，下面则为各位详细介绍一下它们之间的差异。

PS4

最老版本的 PS4，与后面新出的两个版本相比已经没有什么出彩的地方。

目前该版本的 PS4 已经停产，官网也已下架。现在市面上的全新较少，多数是翻新机或



返修机，价格与同样定位 PS4 Slim 也没有决定性的差距，不建议再购买该版本的 PS4。



PS4 Slim

PS4 Slim 是在 PS4 发售三年后推出的轻薄款，可以说是旧版 PS4 的替代版本。虽然在性能上与旧版 PS4 没有区别，但胜在体型与噪音更小，功耗更少、外形更加美观以及其余一些细节上更人性化的改善。

有一点值得注意，PS4 Slim 取消了 PS4 上原有的光纤音频口，意味着玩家无法在 PS4 Slim 上单独连接音响，除此之外旧版 PS4 有的 PS4 Slim 都有。

轻薄省电

新版与旧版相比体积减小约 30%，重量减少约 25%，减幅十分明显。虽然主机在使用时不会像掌机一样频繁搬运，但 PS4 Slim 的大小和重量对那些想带 PS4 外出的玩家们更加友好，圆润的边角也更利于塞入袋子和双肩包中。此外，新版相对旧版的功耗也从最大 250W 降低到最大 160W，同比降低 40%，更加省电。

噪音更小

对噪音的容忍度因人而异，尤其是全神贯注的玩游戏时噪音的影响并不大，但如果是在安静的环境中或是放置 PS4 的位置十分靠近玩家时就不一样了。PS4 Slim 相对 PS4 噪音要小得多，即便是身旁有人睡觉也可以放心游玩。

实体按键

旧版 PS4 主机共有两个按键且都是触摸式按键，分别是弹出光盘以及开关机按钮，在按其中一个按键或者移动 PS4 时很容易误触。而且按键旁对应的电源按钮和弹出按钮的按键标志非常非常非常小，新人第一次上手旧版 PS4 时甚至会找不到开机按键在哪。PS4 Slim 的两个按键都变为机械式按键并加上更明显的按键标识，玩家再也不用担心找不到或者误触了。

支持 5G Wi-Fi

现如今很多家庭中的路由器都支持 2.4G 以及新的 5G Wi-Fi 信号频段，5G 相比传统的 2.4G 虽然穿透力略逊但速度更快。5G 信号的加入对 PS4 网络功能无疑是一个很大的加强，对那些钟爱于网络联机游戏的玩家们来说是个不小的喜讯。

其余小改动

散热风口由原来统一放在机身背后改到上下两层间的夹缝中，散热效果更好外形也更加美观。两个 USB 端口的间距比原来更大，避免了连接这两个端口的设备互相干扰。PS4 Slim 标配新款 DS4 手柄，旧版 PS4 标配旧款，旧款与新款 DS4 手柄的区别将会在下文的“外设”部分解释。



PS4 Pro

PS4 Pro 是旧版 PS4 的性能强化版，虽然价格要贵上不少，但 GPU 性能约是其他版本的两倍以上，支持 HDMI 2.0 的 4K 输出以及 HDR 效果，拥有 5G Wi-Fi 信号频段以及光纤音频口。毫无疑问，那些以画面见长的游戏大作以及 PSVR 游戏在 PS4 Pro 上将会有更好的表现。

更厚更重更费电

强劲性能的代价便是无可避免的大尺寸高功耗，从外形上看最明显的差别就是 PS4 Pro 有三层结构而另两个版本只有两层，尺寸比 PS4 增加约 20%，比 PS4 Slim 增加约 45%，重量更是来到了 3.3KG。

支持 4K 分辨率

旧版 PS4 所使用的所有高画质影像输出设定同样适用于 PS4 Pro。若搭配的 4K 电视与 Premium HDMI(即 HDMI 2.0) 连接线，还可达到每秒 60 帧的效果。

支持 HDR 功能。

HDR 全称为 High-Dynamic Range，即高动态范围图像。它可以提供更多的动态范围和图像细节，使画面更加接近我们人眼直接看到的图像。但与 4K 分辨率同样，使用的大前提是 PS4 Pro 所接的电视或者显示器必须支持 HDR 功能。

1080p 的共享页面以及遥控游玩

另两个版本只支持 720p，而 PS4 Pro 支持 1080p 的共享页面以及遥控游玩。但传输速度取决于网速的快慢，所幸 PS4 Pro 支持更快的 5G WIFI 信号频段。

PS4 Pro 专属的高帧数功能

有不少大作会为了机能更强大的 PS4 Pro 而特别增加一个调整帧数以及画面的功能，比如当下大热的《怪物猎人 世界》以及《战神》。以《怪物猎人 世界》为例，在 PS4 Pro 下将会有三种画质设定，分别为“分辨率优先”、“帧率优先”以及“画质优先”。此外，旧版 PS4 游戏即使没有 PS4 Pro 的专属功能，只要游玩时使用 PS4 Pro 与 4K 电视，并使用 Premium HDMI 连接线连接，一样可以体验 4K 画质。

其余小改动

PS4 Pro 一共有三个 USB 接口，比其余两个版本多一个，且支持 SATA Revision 3.0，意味着玩家可以自行更换固态硬盘。PS4 Pro 与 PS4 Slim 一样舍弃了触摸式按键采用机械式按键，并增添按键标识。



存在差异?

索尼官方曾明确表示不会推出只有 PS4 Pro 能玩而 PS4 以及 PS4 Slim 玩不了的游戏，包括 PS VR 在内 所有的 PS4 游戏都可以在三个版本主机上运行。虽然某些游戏会针对 PS4 Pro 增加些额外的画面设定，但游戏本身并不需要分开购买，同样的一张游戏碟在 PS4 上能运行在 PS4 Pro 也能，游戏会自动识别 PS4 Pro 并弹出相关的设置页面。



官方外设

DUALSHOCK 4 手柄



索尼官方推出的手柄只有DUALSHOCK 4（以下简称 DS4）一种。DS4 手柄可以无线操控，搭载了 2 个摇杆、触碰板、动态感测、喇叭及耳机／麦克风连接口等装置与机能，充电接口则是与安卓手机通用的 Micro USB 接口。而 DS4 又分新旧两款，旧款随着旧版 ps4 发售时推出，新版则是随着 PS4 Slim 发售时推出。新版相对于旧版在外形上没有变化，但在不少细节处都做出了如下更加人性化的改进。

①在触摸板上方新增了一个灯条，玩家不必再翻转手柄才能看到手柄灯效。但是这个灯条无法关闭。

②用USB线连接主机后可直接用线连接主机，相当于从无线手柄转为有线手柄，按键延迟更低，对喜好格斗游戏以及音乐游戏的玩家们而言是个很重要的改进。

③手柄正面除了PS键外所有按键换为磨砂按键，两个摇杆也新增颗粒质感，手感更加舒适细腻。按键的按下与弹回比旧版更加柔软以及迅速。顶部的L2与R2按键更易按到底，弹回时声音也更清脆。两者均支持所有PS4，在操纵及使用方式上没有区别。至于使用体验因人而异，有人喜欢旧款的直上直下有人喜欢新款的柔软轻弹，有机会最好实际上手体验一下究竟哪一款更适合自己。除了官方的DS4手柄外也有不少官方授权的第三方的手柄，支持自由拆装改造，还可以自定义按键以及摇杆甚至外壳的款式，有兴趣的玩家可以尝试下。

键盘与鼠标

一般 PC 用的键盘是可以直插 PS4 主机的，在系统页面可用键盘直接操作，键盘方向键对应手柄方向键、回车对应确认键、ESC 对应返回键。但除了《最终幻想 14》、《堡垒之夜》等极少部分游戏外，绝大部分游戏都不支持直插键鼠在游戏中操作。若玩家无论如何都想用键鼠在 PS4 上游玩的话，还有索尼官方认证的第三方 PS4 专用键鼠，可以用键鼠模拟手柄操作。





PlayStation Camera

PlayStation Camera（以下简称 PS Camera）是 PS4 的专用摄像头，拥有两枚 1280 × 800 像素（最大）广角镜头以及四声道数组式麦克风，支持拍照以及摄影。提供脸部识别功能可让玩家自动登入主机，声控功能甚至能让玩家一定程度上脱离双手操作 PS4。此外，PS Camera 还支持部分体感游戏，如《舞力全开》，可直接将玩家的动作反馈到游戏中。但 PS Camera 的取像范围与同类产品相比并不能算优秀，只有正面一个面积不大的扇形，玩家很容易跳出取像范围。

严格来说，PS Camera 算是为了 PS VR 量身定做的配套产品，若想畅玩 PS VR 游戏这个摄像头必不可少，此外没有什么单独购买的必要。



PlayStation Move

PlayStation Move 动态控制器是个顶端带个球状物的棒状控制器，支持部分体感游戏（如上文提及的《舞力全开》）以及 PS VR 游戏。其体感技术以及特殊的按键设计有助于玩家更易投入游戏世界当中。

PS Move 本身其实并不是个新鲜货。早在 PS3 时代索尼就已经推出相关产品，只是用处不大所以当时鲜少有人问津，如今支持 PS VR 也算是焕发出了第二春。虽然普通的 DS4 手柄也支持大部分的 PS VR 游戏，但为体感而生的 PS Move 能给玩家带来截然不同的游戏体验。

此外 PS3 的 Move 与 PS4 的 Move 安全相同，可跨平台使用。



PlayStation VR

PlayStation VR 是 PS4 专用的头戴式 VR 设备，采用了 1920x1080 像素 OLED 显示屏，支持最高每秒 120 帧，拥有 100°的视野，建议与 PS Camera 搭配使用。在 2017 年 10 月发售的改良型中还内置了耳机，在日常使用上更加便利。

虽然只能在 PS4 上使用，但相比其他 VR 设备 PS VR 的价格要便宜不少，若手上有 PS4 又想体验一下 VR 游戏，PS VR 无疑是个优秀的选择。除了用来玩游戏外，PS VR 还备有剧院模式，使用者可以在虚拟空间内的超大屏幕观看影片。



但眼下 VR 技术还不完全成熟，VR 设备的体验也有诸多问题，其中最突出的问题就是头晕。玩家在游戏时必须时时紧盯着头戴设备里的显示屏，画面的快速闪动会对眼球造成十分大的负担。推荐玩家们每隔一段时间就摘下 PS VR 休息一下，活动一下手脚眺望一下远方，避免给身体带来过大的负担。

PS4 基础使用指南

PSN 账户的注册

PS4 不仅仅是为了游玩光盘游戏，网络服务也是 PlayStation 的一大特色，为了体验这些服务，注册一个或多个属于自己的 PSN 账户必不可少。



无论 PS4 还是网页、APP，所需要的资料都大同小异。

第一步：任意一个可使用的邮箱并设置登录密码，该邮箱将作为登录的账号使用。

第二步：选择地区和出生日期，出生日期必须牢牢记住，这是找回密码的惟一途径。



▲例如这部被 Steam 特别好评的手绘风解谜游戏《被遗忘的安妮》，虽然在 PS4 上发售了，却只能在美服买到。

地区的选择会绑定目前注册的账号属于哪个服务器，不同服务器拥有的商品内容不同，服务器之间无法切换，这一点需要额外注意。对于国内的玩家而言最适合的自然是港服，地区选择香港行政区即可。有特殊需求的玩家可额外注册日服美服欧服等，这些海外服务器往往会有特供或抢先发售的游戏商品与 DEMO。

第三步：邮政编码与省份地址，可以自由填写。注册美服的玩家需要注意不同的州会有相应的税收，推荐选择 Delaware、Montana、New Hampshire、Oregon、Alaska5 个免税州。

第四步：在线 ID 便是玩家的 PSN ID，惟一且无法更改，仅支持英文数字与符号，一切网络服务以此 ID 为准，例如添加好友、报名活动等。

服务器区域	国家 / 地区
国服	中国大陆
港服	香港特别行政区
日服	日本
美服	美国
欧服	英国 / 法国 / 澳大利亚

注：服务器根据地区的不同货币会出现差异，因此会出现子服务器，例如台湾地区与香港同属港服，但台湾地区会有单独的子服务器台服，类似的还有澳大利亚属于英服的子服务器。

本地联机

未接触过主机的玩家对 PS4 的本地联机方式可能有些陌生，因为并非是在一个游戏中增加 2、3、4 号玩家，而是以另外一个账户的身分共同游玩同一款游戏，所以 PS4 主机必须有多个账户，并使用其他手柄登录那些账户才能进行同屏联机，没有多个账号的玩家可以选择新建用户中的游客模式。



主机基础设置

账号信息设置

PSN 账号可以随时设置个人资料，包括真实的姓名、自我介绍、PSN 头像、喜好语言等等，其中网页版与手机 APP 可以上传图片自定义头像，但仅有自己和真名认证过的好友可见。

此外网页版的账号管理中（网页版商店点击头像进入），玩家还可以更改绑定该 PSN 的登录邮箱。



安全设置

在 PS4 的设置中，玩家可以设置开启主机的 PIN 密码或是脸部识别密码（需要摄像头）。在账户资料则可设置当前 PSN 账户的安全选项，例如变更密码、手机号绑定，2 步验证（短信验证码登录）。

隐私设定则可以选择是否分享自己游玩过的游戏与正在游玩的游戏：公开、仅朋友可见或是彻底隐藏。



显示设置

影像输出设定一般来说不需要进行设置，但玩家购买的是 PS4 Pro 并拥有 HDR 显示设备的话，需要打开 HDR 的开关，支持 4K 的话还需要将解析度设置成 2160p，不支持 4K 显示这可打开超级采样提升 1080p 下的画质。

在游玩部分游戏如出现无法铺满屏幕的状况（例如《战神》、《如龙》），将显示区域设定拉至最大即可解决，对于使用投影仪等大银幕设备的玩家则可调小，以获得影院式的感官效果。

其余功能

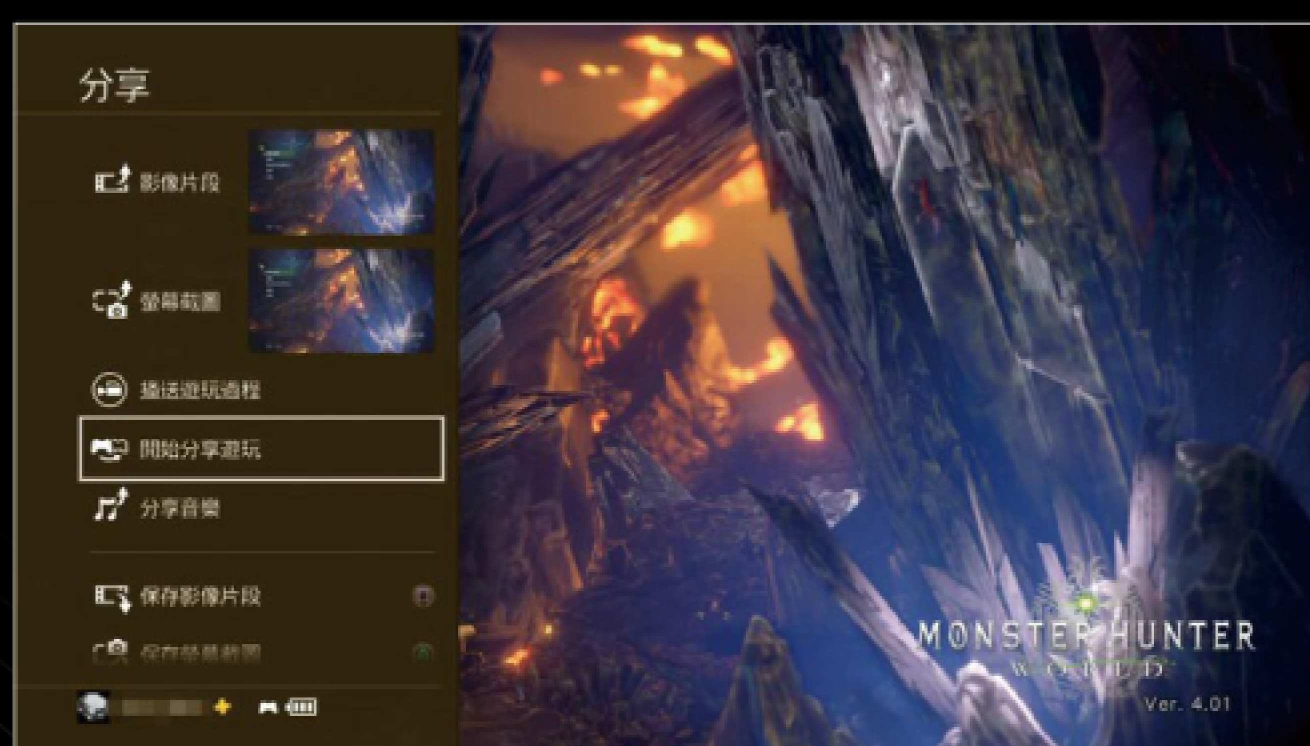
截图与录制

按下手柄上的 SHARE 键即可进入详细的菜单与设定界面。

菜单中玩家可以选择是否保存之前的游玩片段或是截取当前帧数的截图，通过 U 盘的方式可将这些视频截图拷贝至电脑。分享游玩功能由于国内网络问题基本属于摆设，海外的用户则可通过该功能将游戏的画面分享给好友，并让他们进行操作，或是将画面进行直播。

设置菜单中玩家可以设置 SHARE 按键的快捷指令，默认为短按打开菜单、长按截图、双击开始录制 / 结束录制游玩片段，建议设置成“屏幕截图使用”方案更为方便。

小部分游戏例如“《机战》、《枪弹辩驳》系列”，由于版权问题无法使用此功能截图，需要额外的采集设备或是利用串流服务截图。



机型	截图尺寸	录制尺寸	录制长度
PS4/PS4 Slim	1080p	720p	30 秒 ~1 小时
PS4 Pro	1080p/2160p	1080P/720p	30 秒 ~1 小时

多媒体播放

除了游戏功能外，PS4 本身还支持蓝光、DVD 播放、U 盘影片音乐播放等，同其他专用播放器相同，只能播放对应区码的光盘（近年来 4K 蓝光已放弃锁区制度），拷贝的蓝光盘不受区码限制。

DVD 分区

1	美国、加拿大
2	日本、欧洲、埃及、南非、中东
3	中国台湾、中国香港特别行政区、南韩、东南亚
4	澳洲、新西兰、中南美洲、南太平洋岛屿
5	俄罗斯、蒙古、印度、中亚、东欧、北韩、北非、西北亚一带等
6	中国大陆（除台、港地区）

BD 分区

A	北美、中南美、东南亚地区、中国台湾、中国香港特别行政区
B	欧洲、格陵兰、法属殖民地、中东、非洲、澳大利亚和新西兰
C	印度、尼泊尔、俄罗斯、中国大陆、中亚和南亚

播放 U 盘内的视频歌曲需要在 U 盘根目录下建立 Video 和 Music 文件夹并将内容放入其中，播放器需要在商店中免费下载，但由于格式版权问题，只支持最基础的编码格式，并不推荐玩家使用。

除了本地添加的音乐外，玩家还可以在商店中搜索安装应用 Spotify，这是一款索尼合作的音乐平台软件，支持后台播放。在游玩游戏的时候，按住 PS 键打开快捷菜单，选择自己喜欢的音乐作为 BGM 吧。

PS4 网络社交指南

社交服务

搞清楚了 PS4 本地的基础使用后自然是立马加入到 PSN 活跃的社交网络之中，PS4 上方菜单“好友”选项中，通过搜索其他玩家的 PSN 便可找到并发送好友邀请。

除了好友外玩家还可以加入或者创建社群，与多数人共同交流，可以加入玩家自己发起的活动之中。嫌 PS4 发送文字信息太麻烦的玩家可以使用手机 APP 与网页版 PSN 发送消息。

真名认证

真名便是玩家在注册账号时输入的姓名，之后也可在个人资料中进行修改。在添加其他人为好友后可以发送真名申请，对方同意后双方除了能看到各自 PSN 外还会显示出自己设置的真名，并展示出双方自定义的头像，可以算是阉割版的备注系统吧。



语音派对



厌倦了文字交流还可以自己组建语音 Party，将好友邀请进来后便可使用自带的麦克风进行交流，优点是不受游戏网络波动的影响，缺点则是没有游戏自带语音即插即用来得方便。

进阶指南

常用主机

在每次打开 PS4 时账户都会联网进行认证，以确认该主机上的下载内容是其对应账户持有者在运行，认证后购买的数字版游戏便可以使用了。但在一些特殊情况下，可能并没有网络的使用条件，在这时我们购买的数字版游戏难道就不能使用了吗？其实不然。

为了应对这种情况，在登陆账户后我们可以选择“设定→账户管理→设为常用账户”进行常用主机的设定，设定后即使离线时我们依旧可以使用从商店购买的内容。



要注意的是，单个账户只能绑定一台常用主机，绑定第二台必须将前一台解绑。不过，复数个账户可将同一台主机设为常用主机，这就意味着将自己各个服务器的账户都绑定在一台机器上也不会发生冲突。

多账户管理

首先 PS4 登陆一个新的账号不能直接从设置里面登出再输入新的账号，必须回到切换使用者的界面，选择“新的使用者”并输入其他账号才能进行登陆，不少未接触过主机的玩家可能会有些不习惯。

此外 PS4 并没有携号转区的功能，当我们想在最初注册的服务器以外购买游戏时就要注册一个新的账户，在拥有多账户后就产生了一个多账户管理的问题。

PS4 允许单机多账户，因此大可以将几个服务器的账户都绑在一台主机上，当此账户将此主机绑定为常用主机时，此账号所拥有的数字版内容可以给主机上任何一个账户使用。例如将 A 账户绑定常用后，主机上的 B、C、D 等其他账户都可以直接打开 A 账户所拥有的数字版内容，并且此时并不需要 A 账户处于在线状态，十分方便。

惟一要注意的是存档和奖杯

跟随账户，如果切换账户后就相当于一个全新的使用者，存档并不能互通，如果借用他人主机进行游戏，完全可以再增添一个自己的账户，一来防止覆盖别人的存档，二来归还的时候将存档拷出还可以在自己的主机上继续攻略。

串流功能

由于一般的移动设别都只有 HDMI OUT 的接口却没有 HDMI IN 的接口，将 PS4 的画面输出到这些设备上看起来就像天方夜谈，但随着索尼官方串流功能的推出，将 PS4 输出到没有 HDMI IN 的小屏幕上也成为了现实。不过需要注意的是所有的串流功能第一次设定时，都要依托显示器才能完成 PS4 端的设定，设定完成后只要网络环境没有变化，便可舍弃屏幕进行串流。



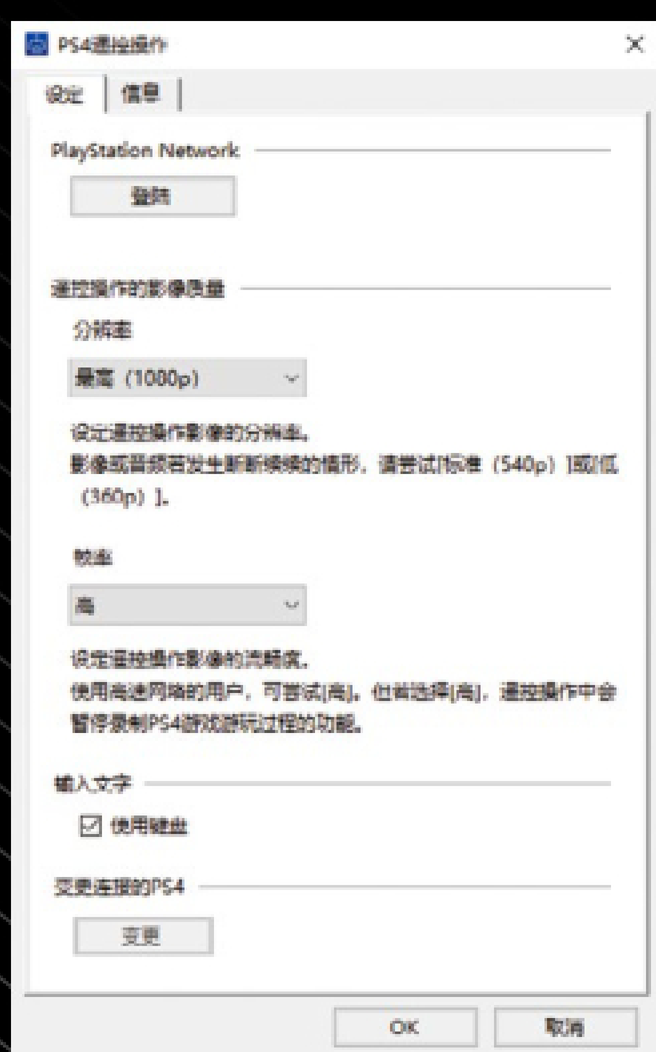
PC 串流 /Xperia 手机串流

其中最为实用的便是将画面串流到 PC（尤其是笔记本电脑），在一些场合可能显示设备数量不够，任意 PC 的显示器就成了最优的替代选项。使用 PC 串流的基本准备是两根网线，一台路由器，一台 PC，一台主机。

将主机与 PC 都以有线的方式接入路由器，并保证网络通畅，采用有线连接可以最大程度上避免延迟。之后在电脑上下载并安装“PS4 遥控操作”软件，在设定中输入自己的账户，登陆后就可退出设定界面，点击开始就会进入搜索状态，如果 PS4 处于开机状态过一会就可以连接成功。此时 PC 便会出现主机的画面，将手柄接入至 PC 后便可以进行游玩，相当于 PC+ 手柄整体成为了一个带显示器的“超级手柄”。

但手柄连接 PC 肯定是不如无线连接 PS4 来得方便，而遥控状态下又不能更改账户，那是否有解决的方案呢？其实很简单，只需要在 PS4 上登录另一个小号账户，而 PC 端也选择登录这个小号，此时 PC 所扮演的角色便是小号的“超级手柄”，而此时拿出正常的 DS4 手柄按下 PS 键，屏幕上便会出现选择使用者的画面，这时选择大号进入 PS4 即可实现无线手柄 + 串流的操作。

而手机端的串流方式与电脑端大同小异，进行同样的步骤即可开启串流，惟一的区别是手机只能用 Wi-Fi 连接路由器，因此主机最好采用网线连接，手机端用 5G 频段连接路由，这样才能得到最好的效果。



PSV 串流

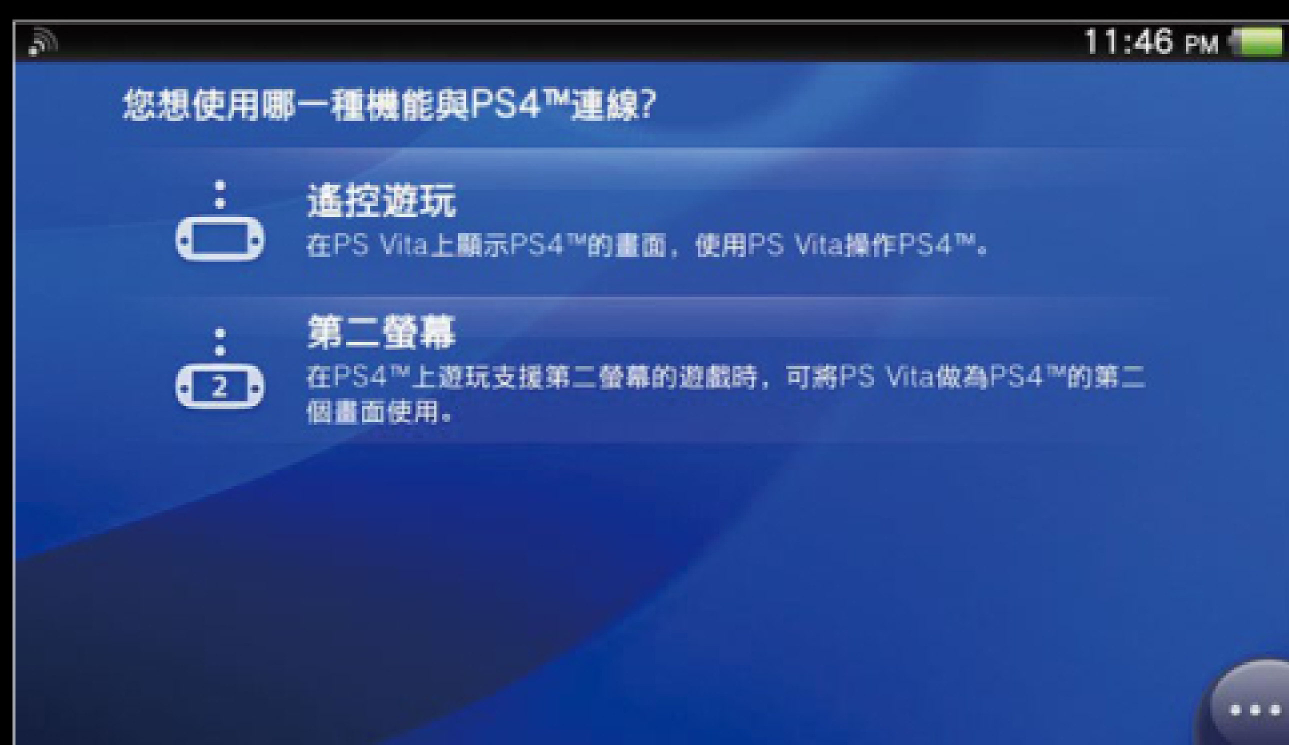
相较之 PC 连接 PS4 的繁琐，索尼自家的 PSV 就简单多了，只需准备一台路由器就可以了。PS4 与 PSV 连入同一路由器，PS4 端进入“设定→遥控游玩连线设定”，将“启用遥控游玩”打上勾，将下面的“直接与 PS Vita/PS TV 连线”也打上勾。之后打开 PSV 端，选择“PS4 联动→遥控游玩”，能够搜索到 PS4 时会进入 PS4 画面。

这是最常见的透过路由器进行数据传输达成串流，除此之外为了保证品质，索尼还提供了一种 PSV 与 PS4 直连的方法，能够绕开路由器获得更好的串流品质。在直连模式时先把 PS4 转为 2.4G 方式连接路由器，PSV 端将连入的 WIFI 账号删除，但依旧保持 WIFI 开关的开启，此时再选择“遥控游玩”便可进行直连。

在直连模式时如果出现连接问题最好确定“直接与 PS Vita/PS TV 连线”是否开启，PS4 的 WIFI 模式是否以 2.4G 模式工作，两者缺一不可。

如果想用 PSV 作为显示端，仍使用 DS4 手柄进行操控，便需要像上文 PC 串流的方案一样，PSV 选择小号登录。由于 PSV 无法切换多个用户，所以实际操作起来格外麻烦。



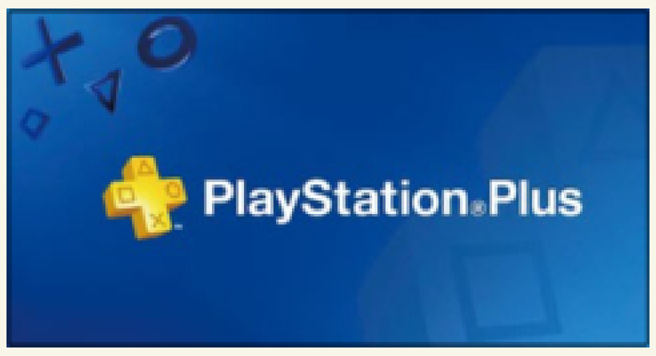




优惠服务

PLUS 服务

PLUS 服务全称为“PlayStation Plus”，是索尼在 2010 年推出的一种付费服务，有了它不仅能够享受云存档、PLUS 会员专用主题、提前的游戏试玩等权力，更能享受一些特殊的折扣，这也是本章节的关注点。



免费游戏及内容

在购买 PS4 时我们可能经常会在许多地方听到一个词“会免”，实际上会免就是 PLUS 服务带来的一部分优惠，SIE 在每个月都会挑选一些 PS4、PSV、PS3 游戏针对 PLUS 会员进行发放，这些游戏都是免费进行下载的。

并且会免的阵容里不仅仅包括一些有创意的二线阵作品，《战神 III》、《潜龙谍影 V》、《血源诅咒》等一线



▲不管你喜不喜欢受苦，SIE 都把免费的《血源诅咒》拍到脸上了。

大作也都曾进入过会免名单，单纯计算购买的价值，每年赠送游戏的价值超过订阅 PLUS 服务的 5 倍以上。在刚刚购买主机经济压力较大时，订阅 PLUS 服务也能缓解空有主机没有游戏的问题。

不过要注意的是，会免有一个领取期限，错过了很可能就永远错过了。另外如果 PLUS 会员到期后通过 PLUS 会员领取的游戏便不能游玩了，需要重新购买 PLUS 会员才能恢复游玩状态。

此外还需要注意会免虽然是免费游玩，但本质上只是这些游戏给 PLUS 的用户打了一个 0 折的优惠，所以还需要玩家主动去商店将这些游戏添加至购物车并以 0 元的价格购买才算获得“会免”游戏，建议使用网页版 PS 商店更为方便快捷。

额外折扣优惠

在一些日常预购或者优惠促销时，通常 PLUS 会员还能享受“专有折扣”，我们以近期一次促销中的《GT 赛车 竞赛》为例，在没有 PLUS 会员时要 234 港币，但在拥有会员时则是 187.2 港币，可见两者之间还是有一定差额的。

此外用户加入 PLUS 后首次过生日时，还会收到官方发送的祝贺邮件并赠送一个免费的生日主题，促销期间也偶尔会通过邮件的形式发送全场 9 折折扣码等优惠。





PLUS 会员购买

通常情况下 PLUS 会员直接从官方商店购买就可以了，但有时 PLUS 会员还会进行一些促销活动，其中较为常见的一种是买一年再赠送数月，而目前最为划算的是 12 月 7 折的活动，有时还有购买一年会员获赠游戏的活动，因此时常关注活动，玩家购买会员时也可得到一些实惠。多次购买也不用担心时间的问题，会自动在原先的到期时间上增加期限。



打折码使用



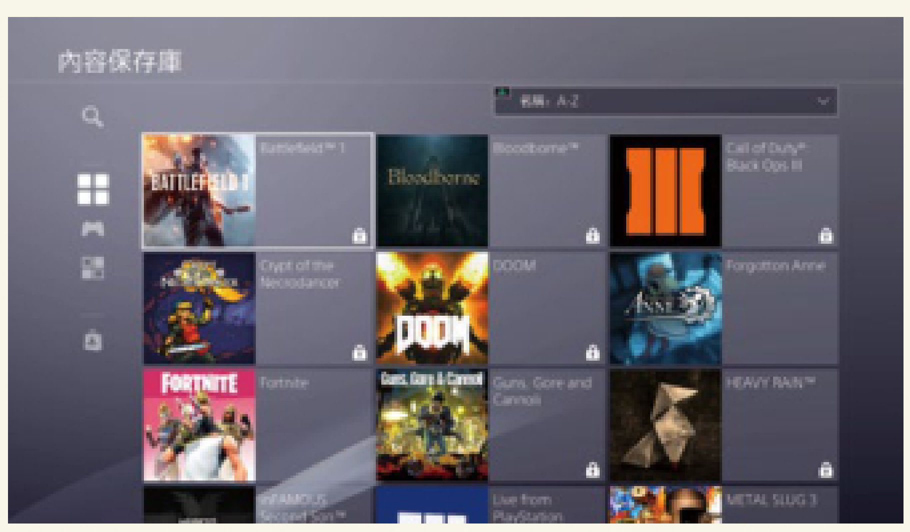
在电子商店中有时 SIE 会派发群体性的打折码，这种打折码为十位英文数字组合，在购物车结算界面时使用，可以与任何优惠商品叠加，但不支持预购游戏与 PLUS 订阅（因为购买这些商品不会走购物车的渠道）。

合购技巧

合购可以说是优惠技巧中的终极技巧，一旦掌握了这个技巧就相当于自带全场游戏价格减 50% 的技能，不过也有一定的风险在里面。首先要澄清一点，正常的合购是没有风险的，合购的风险来自于和你合购的人是否靠谱，尽量不要在网上进行不明不白的合购，找知根知底的朋友一起合购，将一些不必要的风险降到零。

合购在原理上是利用了索尼的“常用主机”机制，在一个账户进行“常用主机”绑定后玩该账户下的数字下载游戏并不需要对账户进行验证。因此在合购时就可以进行这样的操作，首先 A 与 B 共同出钱购买一款游戏，并选择使用 A 账户购买，之后将 A 的账户登录至 B 的主机并进行“常用主机”绑定，下载其账户上的游戏，完成后（无需等待游戏下载完成）直接切换回 B 自己的账户就可以游玩 A 游戏库里的游戏。如果 A 也做了同样的操作，两人的游戏库就可以进行互享。

由于操作的便利性，购物网上目前也有许多出租数字版游戏的服务，分为绑定和不绑定两种方案，选择正规、销量有保证的店家不会产生任何副作用，但一定要仔细阅读上文弄清区别，避免与店家产生冲突。



▲如果既不是购买账户也没有进行“常用主机”绑定游戏就会处于这种上锁状态，不过这属于正常现象无需惊慌，切回购买账户即可。

可能有人会担心把朋友的账户绑在自己的机器上，朋友就玩不了游戏了，其实不然，上文也提到了游玩他人游戏时无需对方的账号在线，所以 A 与 B 完全不会互相影响。双方只需以自己的购买账户登陆，便可玩自己库内的游戏，因为验证时游戏和拥有人是相符的所以游戏依旧可以玩。

这样的合购只有一个弊端，朋友的主机必须使用购买账户，且处于全程联网状态才能游玩自己购买的游戏，一旦切为非购买换账户或者断网游戏就会被锁住。

如果自己的账号分享给其他人结果忘记了绑定在哪台主机，或是好友失联怎么办？该账号如果未频繁在多个机器之间绑定的话可以直接强制绑定回自己的主机，如果该操作无效可登陆 PSN 网页版，选择账号设定→账号→媒体与设备进行强制解除所有设备，注意该操作半年只能执行一次。

教你掌控真 POWER Xbox One 使用宝典



虽然销量一直落后于 PS4，但最近两年微软通过软硬件方面的一系列举措成功挽回了人心。这软的一方面，是微软新推出的 10 美元包月畅玩百余款游戏的 XGP 服务；而硬的一方面，自然是号称地表最强的 Xbox One X 主机。如果你已拥有或将拥有一台 XOne，那下面的内容可得好好看看咯！

文：纱迦　美编：雷普利

主机和配件

都是 XOne，它们有啥区别？

算上 Xbox One X，目前市面上已经有 3 种版本的XOne主机在销售，分别是Xbox One、Xbox One S、Xbox One X。如果你对微软的游戏主机不是很熟悉的话，很容易产生困扰，因此在全文开始之前，我们首先要为新手介绍一下这 3 种 XOne 的区别。

XOne 是由微软推出的第八世代游戏主机，它是 X360 的后继机种，其同期的竞争对手是索尼的 PS4、任天堂的 Wii U 和 NS。XOne 于 2013 年 11 月 22 日在欧美地区率先上市，之后于 2014 年 9 月 29 日于中国大陆推出。为了方便区分，下文中我们将初版 XOne 称为 Xbox One。

之后微软在 2016 年 8 月于全球推出了 Xbox One 的更新版本：Xbox One S。和原版的 Xbox One 相比，Xbox One S 不仅改用内置电源，而且尺寸缩小了 40% 并支持竖放。性能方面也略有提升，支持 4K 视频输出和 HDR。Xbox One S 国行版在 2016 年底登场，比亚洲版发售时间略晚。

Xbox One X 则是 Xbox One 的第 2 个更新版本，其开发代号为“天蝎座计划”。Xbox One X 是游戏史上机能最强的游戏主机，其发售时间是 2017 年 11 月 7 日，全球同步，包括中国大陆。

凭借强大的向下兼容能力，3 种版本的 Xbox One 均支持 XOne、X360、Xbox 三个世代的游戏，不同之处主要在于机能的差异。这 3 种版本中，Xbox One 在设计上存在一些问题，不推荐购买。相比另外两个版本，Xbox One 惟一的优势就是无需转换器即可使用 Kinect，但由于 Kinect 早已没落，因此这也不能成为购买的理由；Xbox One S 和 Xbox One X 是目前的主流，两者的区别在于 Xbox One X 性能更强，不过价格也更贵。Xbox One X 的强大之处在于支持真 4K+HDR，虽然在 1080p 环境中它的表现也要强于 Xbox One S，但终究要贵上近一千元。因此究竟选择哪种，就要看玩家是否已有或将有支持真 4K+HDR 的显示设备。如果在未来较长的一段时间内玩家都没有购入高端显示设备的打算，那么还是选择 Xbox One S 最为经济。

PS4 和 XOne 主机对比

项目	PS4	PS4 Slim	PS4 Pro	Xbox One	Xbox One S	Xbox One X
尺寸（mm）	305×275×53	288×265×39	327×295×55	333×274×79	295×230×64	300×240×60
重量（kg）	2.8	2.1	3.3	3.5	2.9	3.81



精英手柄有多牛？

2013 年，微软曾经透露说开发 Xbox One 手柄的费用高达 1 亿美元，如今看来此言不虚。XOne 的手柄种类可大致分为两种，普通手柄和精英手柄。

普通手柄自不用说，不管玩家买哪个版本的 XOne，里面都会附带 1 个普通手柄。不过 XOne 的普通手柄设计其实经过了好几次变迁。最早的版本存在一些小缺陷，如 LB、RB 比较

TIPS | 关于是否选择Kinect，以及如何解锁国行，请参见前面的购机指南部分，这里就不赘述了。

难按、没有 3.5mm 耳机插口等等。后来根据玩家的反馈，微软也在慢慢更正这些问题，如今的普通手柄不仅修正了那些问题，而且改善了一些细节，使得手感更好。如今那些老手柄早已退市，玩家只要不是购买二手，应该就不会遇到。

而精英手柄是微软为高端玩家打造的利器，价格高达 150 美元，相比普通手柄，精英手柄拥有以下 6 大特点：

1. 可随时切换的两种按键配置。
2. 以磁性拆装的 3 种十字键、3 种摇杆。
3. 左右扳机可以设定键程。
4. 可拆装的 4 个自定义按钮。
5. 独特软塑料工艺外款，防滑防褪色。
6. 全新设计的手柄外形，重新调整各个按键的键程和手感。

如果不考虑价格因素的话，精英手柄可以说是全方位碾压普通手柄，强烈推荐。由于精英手柄同样有国行，有意购入的人不妨留意双十一这样的购物节，一般官方都会有优惠，价格要比海外版便宜得多。



Xbox LIVE 账户

账户资料

XOne 支持所有微软账户登录，这其中也包括 X360 的玩家设定档。X360 玩家设定档的所有帐户信息都可以继承到 XOne 上，包括成就、账户余额、好友、声望等一切的一切。

XOne 不再支持读取移动储存设备中的玩家设定档和游戏存档，玩家也没有办法将任何账户资料导出来，不过账户资料全部保存在云端，想恢复的时候只要通过邮箱和密码就能从云端下载回来。如果想防止别人随意使用主机上的账户，玩家可以设置是否保存密码，或是设置手柄按键密码。有 Kinect 的话还可以设置是否与 Kinect 绑定。如果与 Kinect One 绑定，那么只要在启动主机时你出现在镜头面前，主机将自动登入你的账户，十分犀利。

多账户登录

X360 最多可以外接 4 个手柄，每个手柄可登入一个玩家设定档，也就是最多支持 4 账户同时登录。而 XOne 同样支持多账户登录，和 X360 不一样的是，XOne 无需多手柄即可实现多账户登录，如果只想让特定玩家使用应用程序或游玩游戏，只需将光标移至屏幕左上方的玩家图标，选择指定账户即可。利用这一点可以轻松实现游戏合作和下载内容共享。

不过需要注意的是，当玩家从游戏或应用程序中切换出来时，如果没有终止程序就直接切换其他账户，那么该账户也会留下使用记录（比如成就列表）。对于不想开坑的玩家来说要注意一下。

金会员能干些啥？

Xbox LIVE 账户分为免费会员和金会员两种，微软的 Xbox LIVE 金会员服务甚至早于 X360 主机，早在初代 Xbox 时代便已推出。除了国服免费外，其他服的金会员都属于收费订阅项目。这也是微软要将国服和其他服区别开来的一大原因。金会员可以说是每个 XOne 玩家的必备之物，下面我们将列出两种会员在两代主机上的功能区别。

功能项目	XOne	X360
在线联机	金会员	金会员
免费游戏	金会员	金会员
独家折扣	金会员	金会员
派对及团队聊天	金会员	金会员
家居金会员	金会员	无
游戏 DEMO	免费会员	免费会员
各种 APP	免费会员	免费会员
SKYPE	免费会员	无

如何加入金会员？

目前玩家主要有 3 种方法来加入金会员。

第一种方法是最古老也最常见的，那就是使用信用卡。如今 Xbox LIVE 各服都支持国内的信用卡，尤其是 VISA 卡。

第二种方法是使用支付宝，目前港服能使用大陆的支付宝，是最为推荐的方法。

第三种方法是使用金会员码。这个方法也有一定历史了，在支付宝出现前曾是国内玩家的首选。玩家可以在美国 AMAZON 等网站上购买在线的码，也可以通过某宝来入手。最常见的金会员码是两天的。

需要注意的是，使用信用卡或支付宝来加入金会员的话，系统是默认为到期后自动续订的。如果不想续订，可以在 Xbox 官网关闭续订。

会免游戏：一个历史遗留问题

如今每个月 Xbox LIVE 都会提供 4 款金会员免费游戏，只要玩家具有金会员资格，且玩家账户中存在着至少一种有效的支付方式，就可以免费获得。这 4 款游戏中，必定有两款 XOne 游戏、两款 X360 游戏。两款 XOne 游戏为全区共通，可任意下载。但两款 X360 游戏则有可能出现无法下载的情况，这是为什么呢？

这个问题的答案要追溯到 X360 时代。X360 时代微软还秉承锁区的态度，玩家注册成为会员时，是什么服就只能访问什么服。后来随着 X360 在各个地区的受欢迎程度不同，渐渐出现了一些比较特殊的国家地区服，例如日服、德服，以及当时不存在的国服。因此到了 XOne 时代，一些会免的 X360 游戏就不会对这些注册在特殊国家地区服的用户开放下载，因为这些服提供的是别的游戏或是直接没有。在 XOne 时代早期，还出现过直接锁 IP 的情况，例如港服会免的 X360 游戏必须使用香港 IP 才能获得。遇到这种情况，可以去电脑端通过使用一些改变 IP 的方法来解决。

■8月会免游戏阵容。



TIPS | 尽管强制采用云存档，但玩家依然能在主机上保存本地游戏存档，只是无法导出。当云存档和本地存档不符时，系统会让玩家作出选择。利用这一点，玩家可以实现变相的读档。例如离线进行游戏，需要读档时就上线，选择恢复到上次的云存档即可。

Xbox Game Pass

微软帝国反击战

XGP 的正式名称是 Xbox Game Pass，它是微软推出的最新游戏订阅服务，玩家只需交纳一定费用(9.99 美元 / 月)，即可任意游玩当月 XGP 游戏库中的 100 款以上的游戏。XGP 是微软近年来最得人心的举措，它吸引了大批新人玩家的加入。在 XGP 的游戏库里，不仅有着为数众多的经典 Xbox、X360、XOne 游戏，而且会第一时间收录微软的第一方大作，从《盗贼之海》开始，微软承诺今后所有的第一方大作都会在游戏发售的当天即加入 XGP 游戏库，这意味着今后包括《极限竞速 地平线 4》、《光环 无限》、《战争机器 5》这样的顶级游戏也对



XGP 用户免费开放。而且已经陆续有第三方大作宣布第一时间加入到微软的豪华套餐之中，例如 7 月的《战锤 灭世鼠疫 II》。XGP 是微软反击战打响的第一枪，没办法，有钱就是任性！

TIPS | XGP游戏库里的X360游戏，不仅没有IP的限制，而且支持玩家转区下载，十分方便。

使用需知



XGP 服务有点像是微软开设的一个在线游戏租赁店，此店采用会员制，只要交足月费，即可畅玩店内的所有游戏，而具体的游戏阵容会按自然月进行改变。

正因为是租赁，所以 XGP 服务具有以下特点：

一、游玩 XGP 当月游戏时没有任何限制，但 DLC 需要另外下载（无论收费还是免费），同时联机功能依然需要具有金会员资格。

二、XGP 游戏阵容每月都会有所不同，不过总的来说变化不大。如果某个游戏在下个月退出 XGP，那么即使玩家已经下载并游玩过，也无法继续免费游玩。

三、如果想将某个游戏永久珍藏，可以在 XGP 期间以优惠的价格购买。如果具有金会员资格的话，游戏本体和 DLC 还会折上加折。

四、由于各个国家地区的规定不一样，外加部分游戏有严格的版权限制，这导致不同的卖场中出现的游戏也会有所区别，目前游戏最全的是美服。部分国家地区不支持此服务，例如中国大陆和日本。

五、尽管不同服的游戏略有区别，但这对玩家来说没有影响。因为 XGP 同样支持换区，玩家可以在任意服交费订阅 XGP，之后只要在主机系统里更改所在区域，即可前往其他服下载 XGP 游戏。如此一来，自然也不存在语言版本问题了。

TIPS | XGP的订阅时机大有讲究。经济紧张的学生党可以算着时间来订，确保30天的时间能够覆盖足够多可以玩的游戏，例如6月中旬订，这样6月进入XGP的游戏和7月进入XGP的游戏都可以玩到。

如何交费？

之前说过了，XGP 支持换区，在任意服交费订阅后，即可在所有支持 XGP 的服里自由下载。因此大家的首选应该都是支持支付宝的港服。登入港服后，XGP 的提示应该会出现于首页的右上方，如果没有的话就直接在卖场里搜索 Xbox Game Pass，这样就能看到这项服务。现在初次订阅这项服务，还有 14 天的免费试用期。不过玩家并不能直接订阅，必须像金会员一样，提供一种有效的付款方式才行，以方便自动续费。港服提供了 3 种付款方式，分别是信用卡、PAYPAL、支付宝。

注意在免费周期结束后，微软会从你的付款方式中自动扣除月费，美服是 9.99 美元，港服是 79 港币。如果扣费失败，服务将会暂停。目前 XGP 服务没有年费的设定，只能按月扣费。如果想取消此服务，需要在 Xbox 官网登录后操作。

常用 Xbox

什么是常用 Xbox？

XOne 的下载内容与下载账户绑定。玩家可以把自己的账户拿到任意一台机器上使用时，只要登录 Xbox LIVE，就可以使用自己下载过的内容。那么如何把自己下载的内容共享给其他人？如何在离线状态下游玩自己下载过的内容？答案就是设置常用 Xbox。

进入设置→个性化→我的常用 Xbox，即可选择是否将当前主机设置为当前账户的常用主机。设置为常用主机之后，当前账户下载的所有内容，无论是已下载还是在未来下载的，全部可以无条件与机器上的全部账户共享。这个共享是完全而彻底的，一旦完成设置之后，即使该账户不再登录，其他账户也可以随意游玩，而且无需联网验证。另外其他账户也可以代替原账户完成下载、更新这样的后续工作。一个账户只能同时绑定一台 XOne 为自己的常用主机。不过，一台 XOne 主机可以成为复数个账户的常用主机。

设置常用有次数限制吗？

XOne 与 PS4 的常用十分类似，不过也有区别。在新的 XOne 主机上设置常用时，无需先到之前的常用主机上解绑，直接就能完成这步设置。但相对的，一年之内一个账户只能变更常用 Xbox 五次，这个时间会从玩家第一次变更常用 Xbox 之际开始算起，在之后的一年内如果变更达五次，则无法进行此操作，但可打客服电话重置。从玩家第一次变更常用 Xbox 之后经过一年，五次操作就会重置。

TIPS | 除了国服外，其他服的金会员是共通的，因此玩家可以选择对自己而言最简单最实惠的购买方式。国内玩家当然是推荐港服喽！

零散实用技巧汇总

·标注Xbox Play Anywhere的游戏都是买一送一，即购买XOne版就能获得Win 10版，反之亦然。双版本之间可通过云端继承存档，保证让玩家随时随地接续进度。

·XOne有3种关机方式，第1种是长按手柄的导航键，之后选择关闭主机；第2种是直接按主机上的电源键；前两种方法都不能彻底关闭机器，只能让机器进入待机状态。要想彻底关闭主机，正确做法是进入设置→电源和启动→关闭和重启，选择完全关机。

·XOne支持玩家使用自定义头像，方法很简单，点击自己的账户，依次选择：我的档案→自定义档案→更改玩家图片。我们可以把想要的图片放入U盘，然后把U盘插入Xbox One即可。不过由于XOne的玩家头像分辨率高达1280×1280，因此太小的图片系统是不认的。

·用XOne玩游戏时，按导航键后按Y键为截图，按X键为录像，按VIEW键为进入捕获选项。不同的XOne在录像时能选择的长度和分辨率都不一样。其中Xbox One X的截图和视频会根据玩家的视频输出设置不同而发生变化。

·默认状态下，XOne的截图和视频会保存到主机里，玩家无法直接将其导出，只能等后台上传后在官网或www.xboxdvr.com上抓取（需在设置中设为允许上传截图或视频）。不过玩家可以预先插上U盘，然后进入设置→首选项→广播和捕获，将捕获位置改为外部，这样之后玩家保存的截图和视频都会改存到U盘里，十分方便。

·要想开启4K或HDR效果，玩家需要进入设置→显示和声音→视频输出，通过分辨率可以选择4K分辨率。点击4K电视详细信息，还能看到进一步的说明，这样就能知道你的显示设备究竟能实现什么效果。

·如果想查询某个游戏是不是Xbox One X效果强化游戏，只需在我的游戏和应用里，将光标指向任意游戏，然后按住LB+RB不放，再按VIEW键，即可调出游戏的隐藏数据。观看从上往下数第3或4行，里面有一项是“X1XE：”，如果后面是“TRUE”，即代表为Xbox One X效果强化游戏；如果是“FALSE”，则代表不是。

什么是家居金会员?

家居金会员意指金会员特权全家共享。如果你的账户是金会员，那么在你的常用 Xbox 上的任何账户均可共享金会员带来的部分特权，包括在线联机、派对和团队聊天。而且即使金会员账户没有登录，使用你机器的任何账户也不会受到影响。不过获得会免游戏、打折购买游戏这样的功能还是仅限于金会员账户本身。

卖场小技巧

XOne 独有福利：转服

X360 时代微软高举锁区大旗，到了 XOne 时代，微软彻底放开了限制，无论玩家是在哪个服注册成为会员的，都可以通过转服来访问其他国家地区服（国服除外）。而且这个操作十分简单，在主机端只要进入设置→系统→语言和区域，将位置改为你想去的任意国家地区，之后选择立即重启。这样在重启完成后，你就来到了你选择的国家地区服。

XOne 卖场的强大之处就在于，转服也能继承玩家的消费记录。不仅是金会员和 XGP 这样的订阅服务在转服后依然有效，而且连玩家买过的游戏、DLC 等等也能随转服继承过来。举个例子，玩家在美服购买了一个游戏，嫌英文看不懂，就转去日服再下一遍，结果打一半的时候突然听人说原来港服有中文版，于是又切到港服下了一个中文版回来。如果是其他的主机，下 3 个不同语言的版本就得掏 3 份钱，然而对 XOne 来说只要 1 份钱。当然也有的游戏不同版本是分开收费的，这是因为该游戏的成就是分开计算的，因此被算作不同版本，只是这样的例子如今已经很少了。

TIPS | 不同国家地区服的账户余额是分开计算的，例如一个账户先后访问过日本、美国、中国香港3个服，那么这个账户名下就会有3个子账户，分别是日元、美元和港币。不同子账户之间的金额无法相互转换或跨服使用。同样，如果是使用信用卡的话，就算是使用同一张卡，每个子账户都需要分别重新绑定。

神奇的阿根廷服

有了转服这一招，聪明的玩家就发现了一些漏洞。由于汇率、税、政策等各种原因，同一个游戏在不同国家地区服的价格是不一样的，其中部分国家地区服更是相当便宜，这样的服包括阿根廷、土耳其、埃及等，其中最神奇的就是阿根廷服。阿根廷服的游戏价格要比其他服便宜一大截，部分游戏更是便宜到只有其他服的 1/3 水平。由于阿根廷服仍可使用国内信用卡消费（已证实绝大部分银行的 VISA 卡均有效），而且也没有 IP 限制，因此使得阿根廷服成为了国内玩家心目中的圣地。玩家惟一要面临的问题就是得杜撰一个有效的阿根廷联系方式。

不过需要提醒大家的是，转服购买这种方式是存在一定风险的。在 X360 时代，微软曾经因为这件事 BAN 过不少账号。虽然目前没有听说有人因此被 BAN，但不能排除未来微软下重手的可能性，请大家自行衡量。另外阿根廷服已经引起了很多游戏公司的注意，像 EA 就已经陆续将阿根廷服的游戏价格上调到了正常水平。

在线共享法

一个账户设置常用主机后，该主机上的所有账户都可以使用该账户下载的内容，且无需原账户登录。那么如果不设置常用主机，是否也能把下载内容分享给其他账户呢？答案是多账户同时在线。简单地说，当一个账户登入 Xbox LIVE 时，就算这台主机没有被设置为该账户的家庭用机，这台机器上的其他账号一样可以使用该账户的下载内容。这个设定和 X360 时代的多手柄共享法类似，只不过 XOne 支持一手柄多账户登录，因此比 X360 更加方便。

合购了解一下?

利用常用主机以及上面说的在线共享法，就可以派生出合购战术。合购可以分为两种，第一种就是两位玩家互相将对方主机设为常用，如此一来双方账户中购买的任何内容都可以共享，而且只要双方都保持在线，就都可以同时使用两个账户中购买的内容。

第二种合购则是更加方便，即所谓的合购小号。举个例子，甲的主账户为 A，乙的主账户为 B，两人有一个公用账户 C。将甲的主机设置为 C 的常用主机后，甲的主机上的所有账户包括 A 都可以正常使用 C 购买的内容，此时乙只要在自己的主机上同时登录 B 和 C 并保持在线，这样 B 也可以正常使用 C 购买的内容。如此一来就实现了两人合购，这个方法比第一种更加简单。

合购不仅对游戏、DLC 这些内容有效，而且连金会员、XGP 这种订阅服务一样成立，简直厚道无比。不过需要指出的是，合购是存在风险的，仅推荐在亲朋好友之间使用。某宝上有所谓的合购游戏号，只要很便宜的价格就能玩到一大堆游戏，这种合购游戏号有可能在多台主机上登录，有很高的几率会被微软 BAN 掉，因此千万不要贪便宜！

TIPS | Xbox LIVE金会员免费游戏虽然是每月更新，但并不是按自然月来的。有的游戏是上半月免费，有的游戏是下半月免费。而且随着国家地区不同，更新时间往往还不一样。像日服往往会比其他服慢上1～2天。

2018上半年业界大事件

2018年已经过去了半年，对于玩家来说，这半年是开心的一年，我们玩到了素质优秀的《怪物猎人 世界》，旷世神作《塞尔达传说 旷野之息》的中文版姗姗来迟，XGP服务正式收录第一方的最新游戏。然而就在这半年里，业界内也发生了很多大事，其中一部分并不算愉快。诸如“游戏成瘾”列为心理疾病、微交易风波、跨平台联机、枪击案等事件也引发了业界和玩家的热议。

文 三日月　美编 Juxi

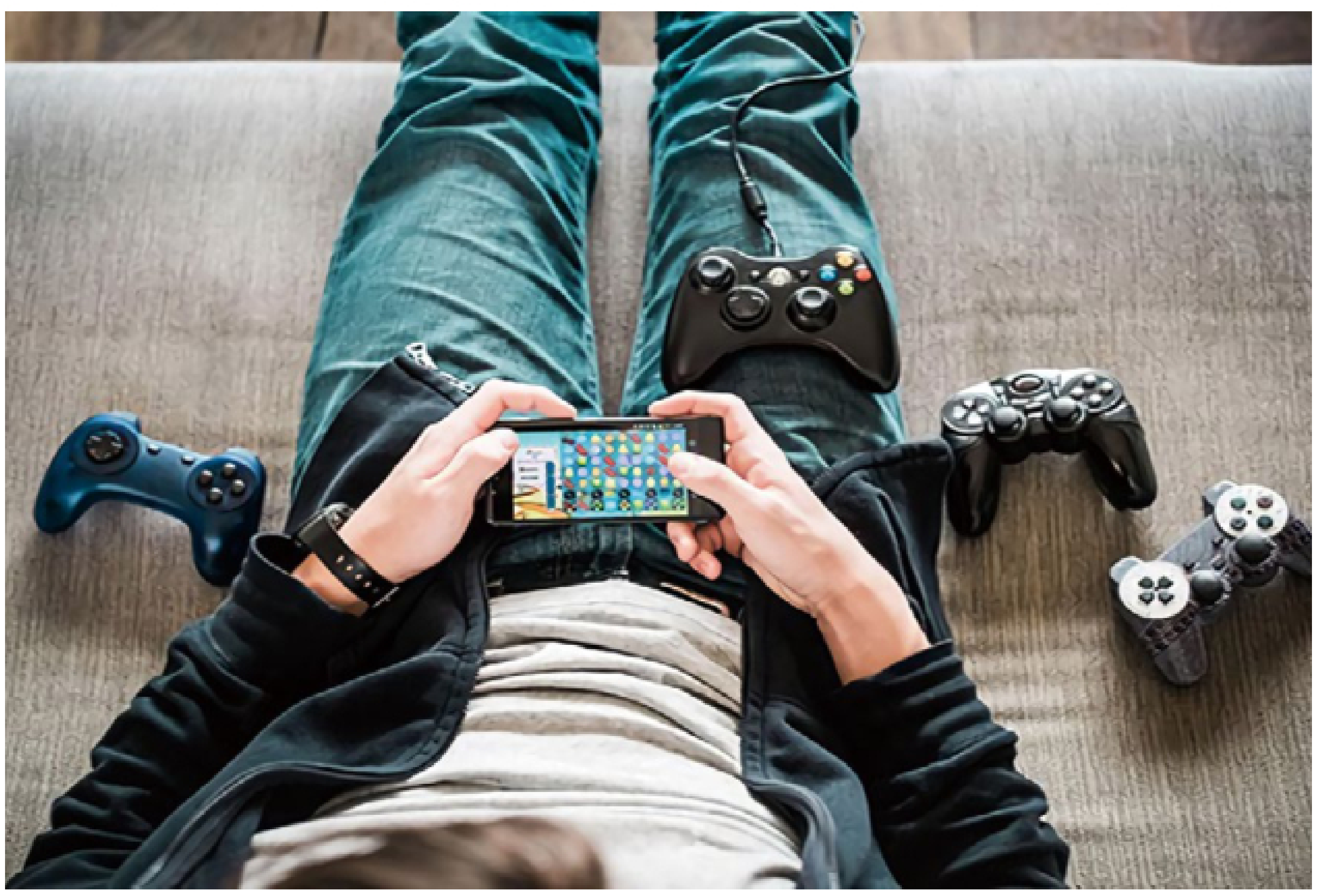
WHO首次将“游戏成瘾”列为心理疾病

要说1月游戏界的大事，要数WHO将“游戏成瘾”列为心理疾病这一件事。世界卫生组织（WHO）在2018年预定颁布的国际疾病分类草案中，将“游戏成瘾”列为心理疾病之一，和“赌博成瘾”一起列在了“成瘾导致的心理疾病”当中，学名为“Gaming Disorder”。判定包括游戏游玩频率、强度、时间长度、开始和结束以及情景上控制能力、优先度和导致负面影响后是否继续游玩游戏等。而且在满足这些标准的同时，严重到足以导致个人身体、心理、家庭、社会、教育、职业以及其他重要功能方面的重大伤害以及偶发、反复地持续至少12个月后，才需要进行诊断。

这自然引起了玩家和业界的强烈不满，美国电子游戏产业的贸易协会娱乐软件协会（ESA）认为这是“不计后果”且“完全忽视了其他真正的心理疾病”。如果单纯把“游戏成瘾”这一标签贴在玩家身上，其他一些真正需要社会关注的心理疾病，诸如抑郁症和焦虑症，就会被轻视。

另一种声音则认为，虽然有其积极的一面，甚至可以用来治疗某些心理疾病，但电子游戏所带来的社会问题也同样明显。与其完全忽视或者过度妖魔化，倒不如将其正视这种社会问题。将其定为心理疾病可以让专家更系统地对其分类以及开展研究，减少“游戏成瘾”对社会危害的同时，也能让社会更加正确地认识游戏文化，“玩家”这一群体才能更容易被社会接受，减少不必要的误解。

值得注意的是，草案中的“游戏成瘾”仅仅是临床描述，并不包括治疗，分类的目的是为了帮助医学从业者与研究人员更好的对病情进行分类。能否通过得等到明年5月举行的世界卫生大会才能见分晓，而即便通过，正式生效也已经是2022年1月1日的事了。



微软第一方游戏正式加入XGP豪华套餐

1月23日，微软宣布旗下的XGP（Xbox Game Pass）服务将作出重大扩展。今后微软工作室旗下的XOne游戏在发售当天便会加入XGP服务中。

微软在去年二月公布XGP服务，六月正式上线。这项服务的收费形式为月费，仅限在Xbox One上使用。在订阅该服务后玩家可以无限制地游玩加入了XGP的所有游戏。这里的“无限制”包括了离线，玩家可以把XGP上的游戏完整下载到主机里，在离线状态下，从XGP下载到本地的游戏可以最多游玩30天。

对于新玩家来说，每月花费9.99美元不光意味着可以玩老游戏，而且还可以玩到最新的第一方大作，这无疑是非常有吸引力的。Xbox部门老大菲尔·斯宾塞在公告里说道：“这一服务将是业界的一个新模式并带给玩家全新的游戏体验。虽然尚处于起步阶段，但我们坚信XGP是为游戏开发商和发行商创造新机会的催化剂，开创全新的游戏开发和交付方式，引领全新的模式来畅玩游戏。”



枪击案再起 电子游戏再次成为众矢之的

美国时间的2月14日，福罗里达州的帕克兰 Marjory Stoneman Douglas 高中发生了一起严重的枪击案，造成了17人死亡14人受伤。这同时也是2018年以来美国本土发生的第18起枪击案，死亡人数达到10以上的枪击案在过去20年发生了14起,其中3起发生在2月14日前的5个月内。

枪击案发生后，肯塔基州长 Matt Bevin 在一次电台访谈中表示暴力电子游戏必须为枪击案承担一定责任。除了电子游戏，他还将枪击案归咎于心理疾病以及处方药所带来的副作用。

当然，州长的指责是非常可笑的。他多次强调枪械的数量并没有增加，和枪击案越加频繁没有直接联系。但实际上在2012年的一次由美国国会研究局发起的统计显示，在1968年后美国枪械的数量增加了整整一倍。而幸存的学生以及其家长们之后还发起了行动，意图通过禁止突击步枪的相关议案，但相关议案却在今年2月27日被佛罗里达州众议院驳回。

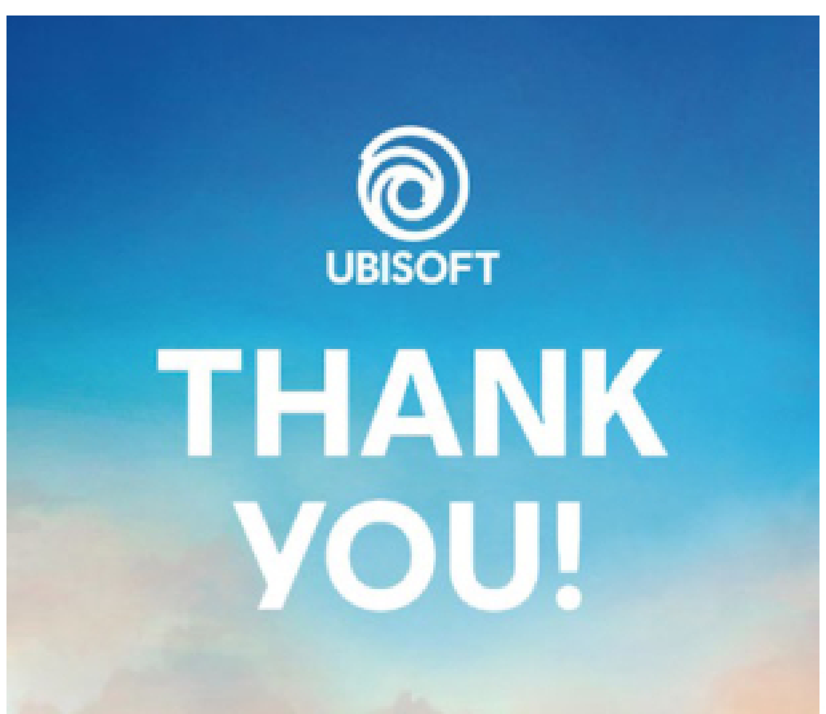


腾讯入股 维旺迪正式宣布放弃收购育碧

维旺迪和育碧之间的收购攻防战整整延续了三年,并在今年的3月拉下帷幕。在3月21日，育碧官方宣布已经和维旺迪达成出售全部股份的协议，27.27%的股份被全部抛售。这些股份的其中一部分由育碧创始人 Guillemot 兄弟购入，一部分由育碧启动回购，其余部分则归于游戏开发商的两个新的长期投资者：安大略省教师养老金计划（Ontario Teachers' Pension Plan）以及中国玩家熟悉的腾讯。

育碧在摆脱收购阴影的同时，维旺迪则大赚了一笔：在过去三年他们投入了7.94亿在收购育碧上，而在最后抛售时，这些股份的价值已经超过了20亿美元。除了抛售股份外，维旺迪在今后五年内将不能购入育碧的股份。

对于国内玩家来说，腾讯的加入有点让人始料未及。腾讯此次入股的最大目的在于和育碧建立合作关系。腾讯以4.52亿美元获得育碧5%的股份，旨在“在未来几年显著增加育碧作品在中国的覆盖面”。和之前收购其他工作室诸如 EPIC 不同，腾讯虽然占有股份，但并没有获得董事会的席位，其持有的股份也不会转让或者增持。



受业界冲击 零售巨头 GameStop 面临经营困境

美国游戏零售业巨头 GameStop 在5月11日发表了一篇声明，宣布首席执行官 Michael Mauler 因个人原因辞职，GameStop 的联合创始人和执行主席 Daniel DeMatteo 将替代他担任临时首席执行官。这并不是他们管理层在今年年内的第一次人事变动，早在2月份的时候，常务总经理 Tony Bartel 和品牌发展部分的执行副总裁 Michael Hogan 也相继离职。受到这次管理层变动的影响，当周 GameStop 的股价下跌了2.5%。

GameStop 所面临的困境很大程度上来源自日益增长的数字版游戏。早在2013年的时候，就有不少媒体指出，游戏价格和开发成本的日益增长，除了物价提高这种全球都会遭遇到的问题以外，很大程度得归咎于 GameStop 这类零售巨头。而调高游戏价格并不会给发行商带来更多的利润，这些利润中的绝大部分都只会进零售商的口袋中去。

然而日益盛行的数字版游戏、Steam 平台以及不久前才加入市场的 XGP 等全新的销售手段断了 GameStop 的财路。这也导致了在过去几年，GameStop 的财报都不太好看。就以去年为例，在本应为业界销售旺季的第四季度，其营收反而亏损了1.059亿美元，而2016年同期的净利润是2.087亿美元。而在过去的一年时间内，GameStop 的股价整整下跌了45%。



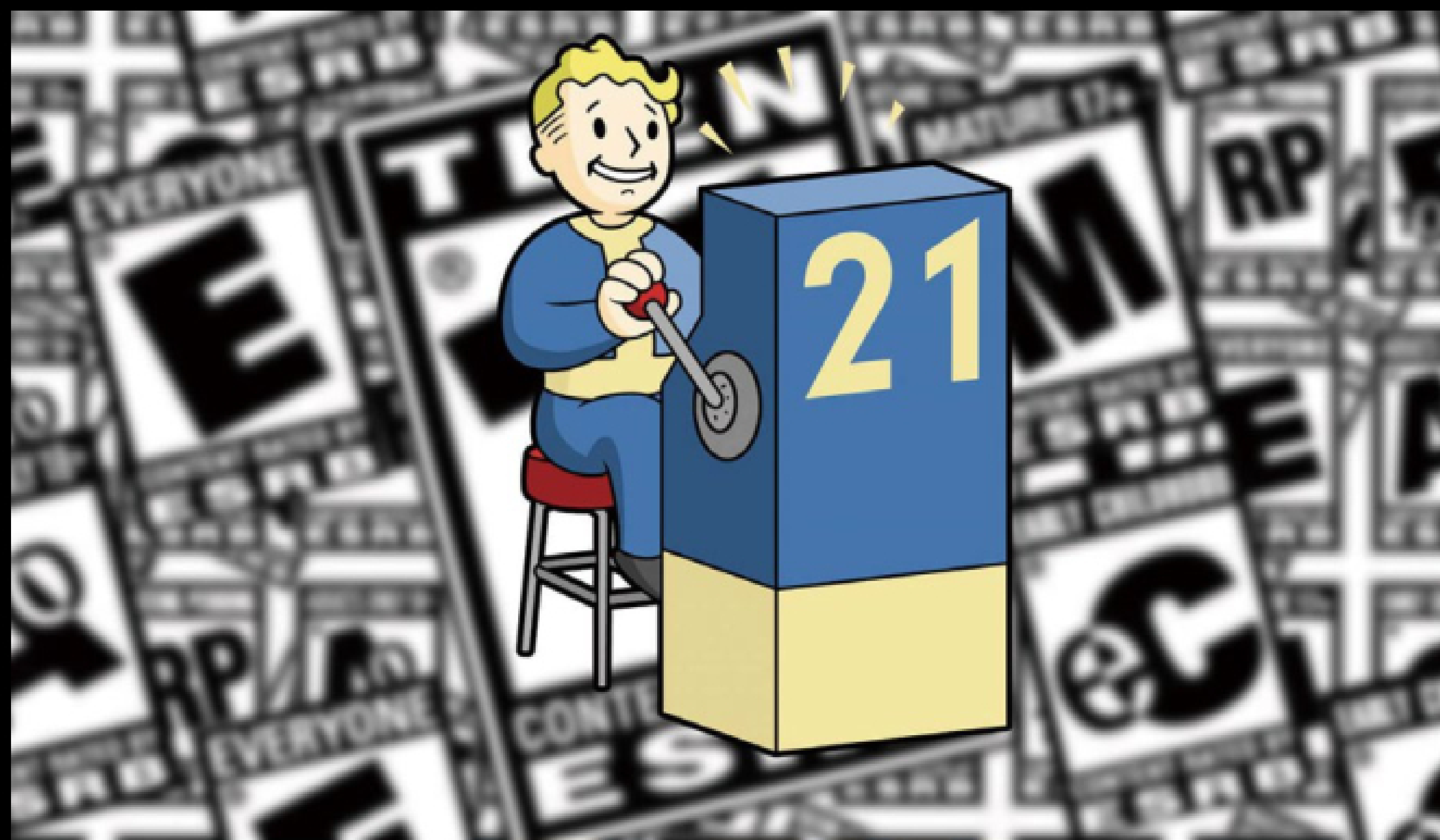
微交易风波仍未结束 ESA 表示微交易不是赌博

去年的《星战大战 战场前线 II》将“开箱”这个业界问题变成了一个社会问题，玩家自己在排斥，而美国的夏威夷州、荷兰、比利时等国都试图通过法律来禁止开箱。在 4 月底的时候，比利时甚至认定热门游戏《守望先锋》、《FIFA 17》和《反恐精英 全球攻势》违反了博彩法规。

不过娱乐软件协会 ESA 却认为，开箱其实不是什么严重的问题。总裁 Mike Gallagher 认为“微交易并不构成赌博”，而所谓的“开箱禁令”只是一种过激反应。这种禁令只会影响整个行业的自由创新，并阻碍业界对于新商业模式的探索。

微交易不构成赌博的最主要原因在于，玩家从微交易中获得道具并不能逆向转换成现实中的金钱。Mike Gallagher 认为随着时间的推移，业界会开始自我约束，并慢慢找到“适合业界和玩家”的微交易模式。“开箱”的诞生历史还不长，它能给玩家和业界带来什么仍需要时间的验证，一刀切对于游戏业界来说并没有好处。

而作为消费者的玩家虽然口上说着不要，但实际上身体非常老实。作为“开箱界”中当今的佼佼者之一，免费游戏《堡垒之夜》大逃杀模式（PvE 部分收费）在过去的 5 月狂赚 3.81 亿美元，光是 iOS 版一天的收入就能达到惊人的 200 万美元。正如美国知名游戏业界分析家 Michael Pachter 所说的一样，开箱的起源就在于玩家不会去购买一个被标明价格的游戏道具，但如果游戏道具被放进箱里，玩家反而愿意花几倍的金钱去开箱获得。



三缺一就差索尼了 由《堡垒之夜》引发的跨平台联机风波



在 E3 期间，《堡垒之夜》正式登陆 NS，成为了真正意义上的全平台游戏。然而曾经将自己 EPIC 账号绑定过 PSN 的玩家却发现，他们的账号并不能登陆 NS。而且这种“封号”是双向的，曾登陆过 NS 的 EPIC 账号同样不能登录 PS4 版。

在之前的《火箭联盟》和《我的世界》，索尼在跨平台联机上的态度已经引起过不少玩家的不满。而《堡垒之夜》作为最近两年里其中一款现象级的游戏，这次的“封号”很明显彻底惹怒了玩家，这个话题在网络上的热度甚至超越了 E3 期间的其他业界新闻。值得一提的是，除了 PC 和主机端，《堡垒之夜》的支持平台还包括了手机端，而 PS4 版和 PC、MAC 以及手机用户的联机都是正常的，不能联机的只有 NS 和 XOne，因此索尼不是不允许“跨平台联机”，而是不允许“跨主机联机”。

在 6 月底西班牙的一次活动中，SIEA 总裁 Shawn Layden 和 PS4 系统构架工程师 Mark Cerny 均出席了活动。并在会议结束后回答了关于跨平台联机的问题，表示索尼正在评估各种可能性，并会找到一个合理且能让所有玩家满足的方案。

TOPIC

海外 ROM 资源站被任天堂起诉索赔金额可达 2 亿美元

7 月 19 日，任天堂在美国亚利桑那州地方法院起诉了 Jacob Mathinas 及他的公司 Mathias Designs，Jacob Mathinas 同时也是两个知名的海外 ROM 网站的“LoveROMS.com”和“LoveRETRO.co”的运营者。这两个网站提供包括从 FC 到 Wii 上几乎所有的任天堂游戏的 ROM 以及硬件系统，并允许用户注册并成为会员以获得更多的特权（例如高速下载 ROM）。

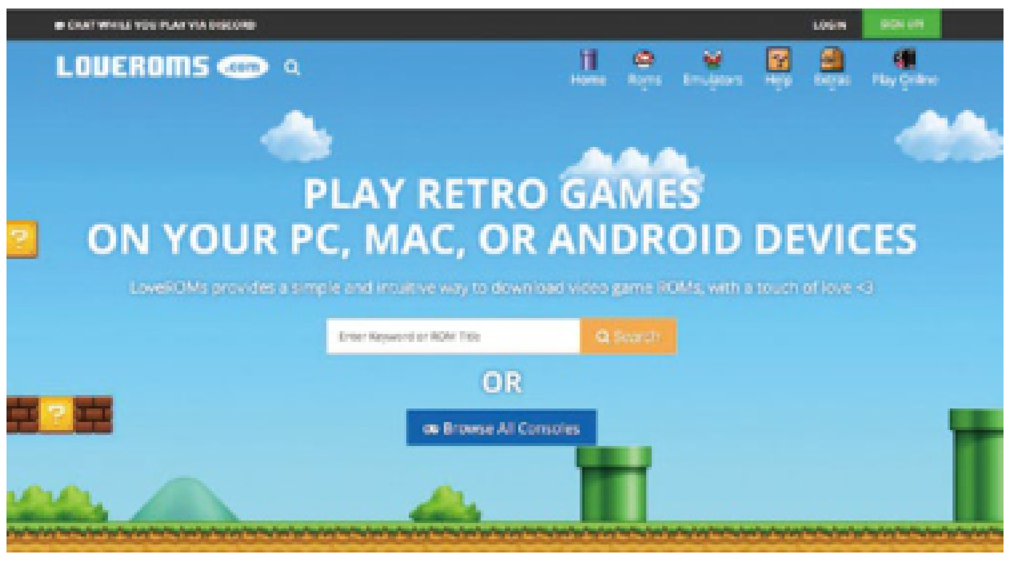
提供下载的游戏中有很大一部分是任天堂第一方的著名 IP，诸如《马力欧》、《精灵宝可梦》等等，这也成为了任天堂控告他们的主要原因之一。代表任天堂的律师称：“被告严重侵犯了任天堂的版权，通过游戏 LOGO 和角色形象来吸引用户非法下载任天堂游戏。其中“LoveROMS.com”网站每月的访问数达到了惊人的 1700 万，而部分比较热门的游戏 ROM 则被下载了超过 6000 万次。因此任天堂以网站侵犯自己的著作权、商标权，以及不正当竞争为由提出诉讼，另外还要求关闭两个网站。

在赔偿金额方面，任天堂提出被告需要就每一个被侵犯的游戏赔偿 15 万美元，而商标则是每个最高可赔偿 200 万美元。鉴于这两个网站上提供了 140 多个游戏的下载，并涉嫌侵犯了多达 40 个 IP，其索赔金额最高可达惊人的 2 亿美元。

事件发生后，“LoveROMS.com”和“LoveRETRO.co”这两个网站很快作出了回应，根据官方社交媒体的公告，“LoveRETRO.co”已经被关闭，而“LoveROMS.com”在关闭的同时，所有和任天堂第一方 IP 有关的内容都已经下架。

针对此事，外国玩家们有着不同的看法。一部分玩家认为任天堂合法维护自己的权利是合理合法的，“LoveROMS.com”和“LoveRETRO.co”也的确违反了法律，任天堂这样做完全没有问题。

而另一部分玩家则觉得虽然在法理上任天堂没做错，然而这些网站的诞生和崛起和任天堂也脱不了关系。一些时代比较久远的老游戏在其主机已经停止销售后，玩家几乎不可能用正常的手段来游玩这些游戏。在索尼和微软，甚至包括早已退出主机市场的 SEGA，都有将老游戏通过向下兼容或者推出官方模拟器来满足怀旧玩家的要求。任天堂却缺乏相应的手段，即便有，由于游戏名单的不完整（例如 Mini FC 的游戏名单是任天堂选择），并不能满足所有地区的玩家。相应机器的供货量不足而且价格高昂也是不容忽视的原因之一。他们认为任天堂在“努力”取缔这些网站的同时，也应该提供玩家更多的手段去玩到自己想玩的老游戏。

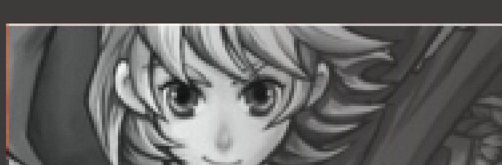


▲从首页可以看出LoveROMS.com的侵权还是非常明显的（该网站现在已经关闭）。



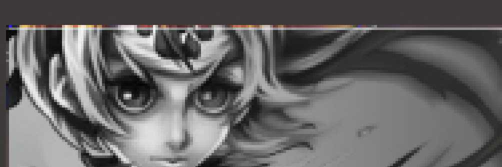
▲SEGA在PC上推出了多款MD老游戏的合集包。

编辑围观 COMMENTS

纱迦

任天堂通过法律手段来维护自己的利益无可厚非。其实我一直觉得迷你 FC、迷你 SFC、迷你 NEOGEO 都应该做成可持续更新游戏库的形式，真要这样的话就是老玩家之福了。当然厂商可能都有自己的考虑，像 NEOGEO 一共 126 个游戏，现在超过 80 个都搬上 PS4/XOne 平台了，每个卖 60 多块钱，真是好赚啊！

稀饭

从电子游戏最蒙昧的那个年代一路靠打官司拼杀出来的老任一向是自我维权的老手，但在如今，法律手段除了维权，还应该用于扩大自身的盈利手段，所以这次老任打官司的目的就很“古典”。堵不如疏，相比起来想办法满足玩家的怀旧需求才是关键。

余烬

无论是“老任的律师函了解一下”还是“老游戏我就捏在手里”，这其实都与自身的利益息息相关。不过前者显得激进，看似并与任天堂正版游戏玩家没有太多关系，而后者显得城府，并直接让任天堂正版玩家少了不少经典游戏可玩。是是非非或者利益多少，作为外部的我们其实很难去评判。

业界声音
THE VOICE

我们始终相信，鼓励人们买你的游戏比追踪盗版、关闭下载链接更有效。游戏总是会被破解，这就是行业的现状，你可以一边哭诉一边什么也不做，也可以做些什么，将玩家从黑暗面中拉回来。

来自
波兰的爱
11 Bit 工作室

在 7 月下旬，《冰汽时代》和《火星生存》的盗版伪装成正版以非常低廉的价格在亚马逊上销售。虽然官方反应迅速并关闭了销售渠道，但依然有玩家中了招。事后，这两款游戏的开发商 11 Bit 决定给所有联系到他们并提供购买证明的玩家赠送一份游戏的 Steam 兑换码。

淘宝发布公告 电玩破解类商品属违规

7 月 25 日，国内购物网站淘宝的其中一个官方账号“淘宝电玩官方”发布公告，表示将在近期对破解类违规商品进行专项整顿，整顿对象为所有涉及绕过正常服务并提供免费安装和使用游戏的破解、自制工具以及系统的商品。所有商家需要在 7 月 28 日前自查，没下架的商品将会在 7 月 29 日后开始处罚。

需要自查的商品范围包括商品链接、商品 SKU、商品标题、商品详情页及淘宝其他信息交流渠道。任何销售破解主机、自制系统或者安装盗版游戏的行为都属于违规。虽然此举能够带来什么影响尚不得知，但对国内游戏市场的正规化以及提高玩家正版意识来说，所带来的影响起码是正面的。



CALENDAR
周 · 游记
2018.07
JUL

星期一

16

●任天堂官方代理渠道确认 NS 版《美妙世界 Final Remix》将会推出简繁中文版，上市时间未定。

●《潜龙谍影》电影版的导演乔丹 · 沃格特 · 罗伯茨透露，电影的剧本已经提交审核。按照他的说法，这是一个非常好，而且有“小岛范”的剧本。

星期二

17

●克苏鲁题材游戏《克苏鲁的呼唤》确定发售日为今年 10 月 31 日，游戏改编自同名小说，玩家扮演调查员爱德华 · 皮尔斯，去调查霍金斯家族悲惨死亡背后那不可名状的真相和疯狂。



星期三

18

●据外媒透露，微软将在今年科隆游戏展上通过 Inside Xbox 直播公布全新的 Xbox 套装和配件，很大可能是新型号的精英手柄。

●育碧公布了 2019 财年第一季度的财报，第一季度销售额达到 4 亿欧元，收入达到了 3.8 亿欧元，同比增长 88.8%。

星期四

19

●任天堂在美国亚利桑那州地方法院起诉了 Jacob Mathina 及他的公司 Mathias Designs 旗下的网站“LoveROMS.com”以及“LoveRETRO.co”，状告其侵犯著作权、商标权，以及不正当竞争，索赔金额最高可达两亿美元。

星期五

20

●腾讯正式宣布自 7 月 10 日 0 点开启预约后，《怪物猎人 世界》在 WeGame 平台的预约总数已经超过了 100 万。值得一提的是，预约不需要花钱。

●微软公布了 2018 财年第四季度财报，其中游戏业务收入大涨 39%，达到了 22.9 亿美元，而 Xbox 软件和服务收入增长 36%。

星期六

21

●PS VR 游戏《夏日课堂 艾莉森与新城千里》繁体中文版确定将于 2018 年 8 月 23 日发售，玩家扮演一位家庭老师来教育女学生，并在学习之余与她们互动交流，增进感情。



星期日

22

●知名游戏系列《狡狐大冒险》确定将推出 TV 动画，计划将于 2019 年 10 月至 2020 年 7 月间推出 52 集，每集 11 分钟的《狡狐大冒险》TV 动画。其中 1-26 集将在 2019 年 10 月首次亮相，27-52 集预计将于 2020 年 7 月发布。

CALENDAR
周·游记
2018.07
July

星期一

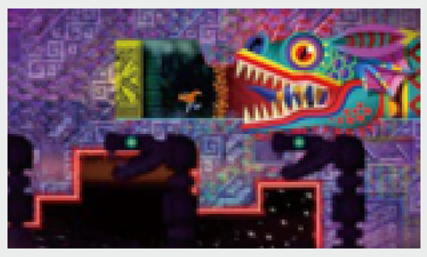
23

●Rockstar公布将推出《荒野大救赎Ⅱ》的游戏官方指南，包含标准版和收藏家版两个不同的版本。前者售价199港币，后者售价299港币，并在指南的基础上加入角色艺术设定集。官方指南并不对应中文，将和游戏同步发售。

星期二

24

●开发商Drinkbox宣布横版动作冒险游戏《墨西哥英雄大冒险2》将于8月21日登陆PS4和PC，售价为19.99美元。按照Steam页面的介绍，本作将对应简体中文。截止到截稿日，本作尚未在PSN港服上线。



星期三

25

●淘宝发布公告，将在近期开展针对破解类违规商品的专项整顿，对象为所有涉及绕过正常服务并提供免费安装和使用游戏的破解、自制工具或系统的商品，诸如破解主机、自制系统、安装盗版游戏均属于违规。

星期四

26

●任天堂公布《任天堂Labo》的第三个套件《Vehicle Kit》（载具套件），预定将于9月14日发售，售价为69.99美元。套件包含三大要素，分别是汽车、飞机和船只。通过将"Toy-Con Key"插到不同的载具控制器上，可以无缝转换游戏中操纵的载具。

星期五

27

●SkyBox Labs在其官网宣布将作为合作开发商，与343 Industries共同进行《光环 无限》的开发工作。此前的《光环5 守护者》的Forge地图编辑器和Xbox One X强化补丁便是他们的杰作，而此次他们将与343 Industries一起，投入到"AI、游戏性、网络及尖端图形功能"的工作中。

星期六

28

●在香港动漫电玩节上，Flacom社长近藤季洋宣布《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》的中文版将会在今年11月1日发售，最新作《英雄传说 闪之轨迹Ⅳ》的中文版则预定在明年初发售。

●在近期的投资者电话中，EA透露于新服务Origin Access Premier将于七月底上线。Origin Access能够让玩家在PC平台提前玩到即将发售的EA游戏（限时10小时），而Premier版则取消了试玩时限。Primier会员每月收费15美元，每年100美元。



2018年的游戏从业者加班少了但薪水也少了

国外网站GamesIndustry.biz在7月下旬开展了一项针对游戏界从业人员的调查，调查内容包括薪资待遇、工作环境和工作情况等。参与调查的受访者来自不同职业，并以匿名接受访问。

调查对象人数为差不多700人，几乎是去年调查人数的两倍，但女性的比例降低，从去年的21.4%下降到今年的18.7%。参与调查的人中，其中35.9的从业人员来自于英国（去年为47.2%），24.8%的从业人员来自美国，13.7%来自西欧，9.4%来自加拿大。76%的人自称为"开发组成员"（其中1%的人自称为"独立游戏开发者"），其余人员来自于各个部门，诸如发行、后勤或者人力部门。另外，年薪低于14000美元，高于100000美元的对象数据没有统计到调查中。

关于大家最关心的加班问题，只有24.9%的从业人员对加班、赶工等问题进行抱怨，相比去年的73%有了不小的改善。84.2的受访者每周工作时间为30到50小时，超过50小时的占了12.3%，相比去年略有上升。虽然加班少了，但该加的班还是得加。仅有14.2%的受访者承认自己无需加班，而24.7%的人声称时常加班，11.4%的受访者更是说自己"经常频繁加班"。

在薪资方面，高薪资（年薪超过8万美元）的女性从去年的11%提升到15.6%，而男性则从去年的20%提升到28.6%。平均薪酬方面，女性为46701美元，相比去年的45171有了细微的提升，男性则从55554美元降低到了51754。由此可见，虽然差距缩小了，但男女之间薪资水平还是有着不小的差距。



在调查的最后，受访者提到了自己选择游戏行业的理由，理由除了能跟有能力、性格相近的人共事以外，还包括了灵活的工作时间、能够发挥自己创意以及对于游戏的热爱。

业界声音
THE VOICE

几年后，我们说不定还会拿业界现在的工作情况开玩笑，因为它明显是低效且可笑的。毕竟人可不是什么一次性资源。

不存在老板的公司
Motion Twin

预定将于8月7日发售的独立游戏《死亡细胞》，其开发商Motion Twin的成员只有11人。他们自述为"无政府工团主义公司"。无论是什么职位，在职时间多长，他们所有职工的基本工资都是一样的，重大决策也由团队投票决出。在公司工作多年的塞巴斯丁·伯纳德认为这种模式虽然有其局限性，但他同时也希望这种心态能够在游戏界成为主流。



香港2018动漫电玩节 制作人访谈合集

一年一度的香港动漫电玩节又到了，这次索尼邀请了6名游戏制作人来参与舞台活动，在活动之后都有开设群访会，于是我们派出了小编昴星团前去取材，带来了玩家们对于这几部作品比较关注的消息。

文 昴星团 美编 雷普利

《噬血代码》·制作人饭家启太访谈



Q:本作的核心玩法是戏剧性的探索式角色扮演游戏，这个玩法是立项之初就确定的还是开发途中逐步确定的呢?

A:核心玩法是开发之初就确定下来的，因为我们的开发团队对于戏剧性的把握十分成熟，所以采取了这样的方向进行开发。另外这种玩法也十分新颖，所以我们在故事与动作方面花了很多心思，让玩家既能感受到剧情的戏剧性，又能在战斗中找到爽快感。

Q:本作是否有在《噬神者》上做出借鉴呢?

A:我们确实利用了在《噬神者》上得到的经验，做出了同样都有着吸取敌方要素来强化自身的系统。

Q:游戏是否有难度选择？一般玩家大概玩多少次才能熟练地击败BOSS呢?

A:游戏并没有提供难度选择，是否能够顺利击败BOSS得看玩家的游戏水平。而且本作有RPG要素，对于水平低的玩家，可以先打怪升级，用获得的点数强化角色后再来挑战BOSS，这样会更轻松些。

Q:游戏在通关后有什么新要素吗?

A:游戏通关后并没有新要素，但玩家可以继承上周目的等级和能力重新挑战游戏，同时游戏里的敌人也会进一步提高强度，给予玩家同上周目不一样的体验。

Q:请问一下本作与“《黑暗之魂》系列”有什么明显的特色区别吗?

A:本作的世界观十分独特，而且游戏系统也紧贴世界观而设计，我们希望能把玩家的注意力吸引在这些部分上。

Q:在以往的消息中似乎看到可以最多3人游玩，请问制作人更推荐单人游玩还是多人游玩呢?

A:这个没有推荐方向，我们只是给予玩家更多的游戏方式选择。另外所谓的3人是指“玩家+NPC伙伴+另一玩家”的组合，本作最多只能支持2名玩家联机游戏。

Q:游戏的流程是否完全线性？会不会像开放世界那样自由挑战?

A:游戏的流程主要靠剧情推动，只有挑战完一个地方才会解锁下一个区域的挑战权。

Q:主角的伙伴除了目前公布的6名角色外，还会追加新的可用伙伴吗?

A:目前公布的6名角色就已经是所有的可用伙伴了。

Q:游戏延期的理由是什么呢?

A:我们觉得游戏目前还需要进行调整，保证给各位玩家更好的游戏体验。

Q:游戏既然已经宣布延期，那么是否会在发售前推出体验版并听取玩家的意见进行修改呢?

A:这个方面我们暂时还不能公布更多的消息。

《闪之轨迹》
·制作人近藤季洋 ·声优内山昂辉 访谈

Q：《闪之轨迹3》的日文版已经发售了很久，为何中文版迟迟未出？

近藤：因为游戏的翻译和校对需要花费大量时间，其他复杂工序也要在时间和日程上和我们这边接上轨，于是很多事情夹杂起来造成了中文版的延期。我们知道《闪轨3》让中国玩家等了很久，所以在《闪轨4》方面我们会尽全力加速中文版的制作，尽快让中国玩家在2019年初玩上中文的《闪轨4》。

Q：在海报上，黎恩和库洛的造型和站位都十分搭配，不知道在《闪轨4》中他们的关系是否会出现朋友以上的发展呢？

近藤：其实这么做也只是因为库洛作为黎恩的前辈，同时在系列里也是一名重要角色，关于他们两个的剧情会在新作中继续延伸。

Q：从目前的情报我们得知，《空之轨迹》、《碧之轨迹》、《零之轨迹》的角色都会参战，如此庞大的阵容是否会对《闪之轨迹》的剧情产生影响呢？

近藤：其实《闪轨4》的故事背景已经不止是帝国，而是整块大陆，只有多个国家的势力共同努力才能解决这次的大事件，所以其他作品的角色参战不会影响剧情的发展，反而是推进剧情的动力。

Q：不知道近藤先生对于《闪之轨迹》这个快完结的系列有什么看法呢？

近藤：在以往“《轨迹》系列”作品中埋下的大量伏笔都会在《闪轨4》回收，大陆多个国家的剧情都会在本作完结，但关于这片大陆的故事还远未结束，很多全新的谜团才在《闪轨4》里刚刚开始。

Q：那么请问在《闪轨4》的剧情后，整个“《轨迹》系列”的故事完成度有多少呢？

近藤：大概有六成吧（笑），更多精彩内容敬请期待。

Q：“《轨迹》系列”的全篇故事内容是在制作之初就定了下来，还是在后来制作的过程中不断增加的呢？

近藤：故事大纲其实在16年前制作的时候就定了下来，比如《闪轨3》的剧情在当时就已经设计出来。不过后来在制作过程中，我们也发现了一些情节需要增加新内容才能更容易展现，比如“《闪之轨迹》系列”原本打算2作完结，后来发现这样做太过草率，于是才做到了4作。

Q：在以往对近藤先生的访问能够看到，“《轨迹》系列”在制作的时候会把资金重点花费在剧本创作方面，而不是像其他大公司那样花费在画质和CG上，那么以后的游戏创作方针是否也会坚持这个说法呢？

近藤：因为在现阶段环境下，去与大公司竞争画质、CG会十分吃力，而且系列的特点就是以出色的故事吸引玩家，所以我们日后也会保持这个方针去开发游戏。不过请各位不要误会，在重点规划方面我们并没有采用极端分配的做法，毕竟游戏的画质和系统也很重要。就例如系列一直以来的战斗系统都没有多大改变，我们在制作新作的时候都有考虑改善或用新的战斗系统给玩家体验。

Q：《闪迹3》的中文版既然那么迟发售，那是否能兼容日版的存档呢？《闪轨4》也会不会有这个设定？

近藤：因为工作上的关系我并没有接触到这个方面，所以不怎么清楚。

Q：内山先生作为系列主角一直担任配音，那么自己有没有希望过该系列能推出动画作品呢？

内山：虽然动画是否能推出这个并不是我能决定的（笑），但如果有这个机会，我肯定会十分高兴。

Q：内山先生从《闪轨1》到《闪轨4》都在为黎恩配音，那么您对这个系列印象最深刻的场景是哪个呢？

内山：系列的名场景真的很多，要从中选一的难度真的很大啊（笑），其实给我印象最深的还是黎恩这个角色的成长变化，当黎恩从学生时代毕业，站在教官的角度上给新生教导时，能给我一种很强烈的新鲜感。

Q：内山先生在游戏里配过关于约会剧情的台词，那么请问在这个过程中，你最享受与哪个角色约会呢？

内山：因为配过的台词太多，而且约会剧情也会根据玩家的选择而不同，一时间也很难得出结论。在《闪轨4》也有类似的情景，我的印象也比较深，不过对象似乎全是学生，感觉有点不太合适吧（笑）。



■近藤季洋（左）和内山昂辉（右）



《JUMP战队》·副制作人平田玲访谈

Q：本作的参战角色很多，是以什么标准选择的？
A：本作的概念是让漫画里的角色融入现实当中，我们首要考虑的就是哪些角色比较受欢迎，还有他们的打斗是否有趣，此外我们也有经常与《JUMP》集英社讨论沟通来确定哪些角色最终登场。

Q：本作的参战人选是否只限于《少年JUMP》呢？非战斗系角色是否也会登场？
A：因为这个是响应《少年JUMP》50周年的作品，所以我们只会收录《少年JUMP》的作品，另外本作是个较为严肃的对战游戏，所以非战斗型的角色不会参战。

Q：可以说一下游戏最后预计能有多少个可操作角色？
A：现在游戏还在开发阶段，所以还不能公布具体的数量，但我们会让参战人数达到让粉丝满意的数量。

Q：本作的画面渲染并没有采用《火影忍者 究极忍者风暴》的形式，是为什么呢？若以后推出新的《究极忍者风暴》，是否会采用本作的画面渲染？
A：首先本作是以现实世界为背景，所以采用了全新的渲染方式。另外游戏是为了纪念《少年JUMP》50周年而出的全新系列，与《究极忍者风暴》不同，所以在推出后者续作的时候并不会沿用现在的渲染风格。

Q：最新公布的消息中，《死神》的参战角色数量达到了3人，是否意味着所有作品也是最多3人参战？
A：虽然这次的情报突破了之前每个参战作品2人的数量，但也并不代表对作品的参战人数有这样的限制，后续的角色情报敬请期待。

Q：在之前公布的PV最后出现了《死亡笔记》的夜神月和死神琉克，但至今都没看到关于他们的战斗影像，如果他们不是战斗角色，那会在游戏里担任什么样的功能呢？
A：因为《死亡笔记》的角色能力太过逆天，而且这两个人在原作里也不是作为战士登场，所以不打算把他们做成战斗角色（笑），至于他们有什么作用，就请各位拭目以待。

Q：本作是否有故事模式？
A：现阶段还比较难回答，但我们可以公布本作有单人模式和线上对战模式。

Q：在制作“香港”这一游戏的战斗场景时，有参照哪些元素或者标志性建筑物吗？
A：我们并不会只根据某个地方而制作场景，而是结合地区对应的风格和各个地方的特色来制作，比如场地里的霓虹灯，还有各种老式建筑，这些都是很有香港特色的东西。

Q：既然本作的背景是现实世界，那么与以往的《JUMP大乱斗》相比有什么不同的地方？
A：因为这次是在现实世界中的战斗，所以我们在制作的时候会考虑哪些角色会比较契合对应的场地，剧情也是如此。

Q：游戏里的角色都来自不同的作品，战斗风格也大不相同，那么在制作他们战斗动作的过程中是否有遇到什么困难？
A：当角色出招在现实中会造成什么样的效果，是我们需要慎重考虑的。例如大家经常能在动画、漫画里看到孙悟空蓄气的动作，用动画渲染的话很容易就能实现这个效果，将其放入现实风格的时候就没那么简单，要用什么效果来体现这个动作是一大难题，不同作品的角色相互碰撞造成的效果也是如此。





《生化危机2 重制版》·制作人神田刚 访谈

Q：本作在游戏体验上与原版会有哪些不同呢？
A：这次我们并没有使用原作的ZAPPING系统，玩家一开始可以从两个主角选一先行游玩，玩完两个角色的故事便能体验到完整的游戏。

Q：本作为何采用了第三人称越肩视角而不是用原作的固定视角或是《生化危机7》的第一人称视角呢？
A：关于这个我们考虑了很久，后来才决定用现在的方案。首先是因为本作的两位主角的人气都很高，所以我们希望玩家在游戏里都可以看着他们进行游戏，其次是我们想呈现丧尸一拥而上、扑向镜头的恐惧感，此外这样的视角也方便解谜，对于玩家来说更有代入感，也是我们想达到的目标效果。

Q：本作特色的“豆腐模式”是否还会保留呢？
A：豆腐模式我们在本作仍有保留（笑），至于是以怎样的形式呈现给玩家，就要等到时候大家自行去体验了。

Q：既然是重制版，那么本作会不会增加新的剧情或是其他要素？
A：我们在制作时在很多部分遵从了原版，不过也在一些细节上做出了改变，例如在开场的警察局里设置了几处以往不能到达的地方，此外个别NPC的对话和剧情都有加料，让老玩家玩起来也有新鲜感。

Q：两名主角的着装和原版比起来有明显的差异，这样改动的原因是什么？
A：由于这次重制版采用了全新的引擎，呈现出来的图像清晰度比以往要高不少，所以要改变一下原版的着装，这样看起来会更自然更合理，也能给予玩家更强的真实感，于是我们在保留角色原有的服装特色下增加了新的细节。

Q：在试玩过程中，制作人提到过本作的小刀在多次使用后会损坏，为何要增加这样的设定？
A：这主要是为了给玩家更强烈的真实感，因为一把刀不断地使用，必定会让它变钝，这样一来杀伤力就会减少，最后便无法使用，像以前那样可以一刀到底反而不怎么现实。不过大家不用担心，我们已经考虑到了这个问题，所以在流程中安放了多个小刀供使用。

Q：既然小刀会磨损，那么会不会有恢复小刀锋利度的道具呢？
A：这是不会有的，毕竟这是个求生游戏，不是《怪物猎人》（笑），有太多生存机会反而会丧失原本该有的紧迫感。

Q：这次游戏里与主角相关的NPC角色是否会增加戏份？
A：会的，我们有在这些角色原有的戏份上下了更多的功夫，让关于他们的剧情更加深厚，进一步体现整体剧情。

Q：本作是否全程为单人游玩？会不会推出多人操作的DLC？
A：我们这次制作游戏的焦点还是放在了单人游玩的模式，至于DLC的内容暂时还无法透露。

Q：本作的血腥度表现很高，在日本是否会像7代那样推出两种版本以应对评级？亚洲版的血腥度又是否会有所和谐呢？
A：因为每个国家对于血腥度的表现都有限制，所以我们在制作过程中会对应各国的规定要求内尽量做到最恐怖的内容，关于日本方面，我们还在做最后的调整。

Q：本作既然是系列的经典之作，在重制的时候是否有压力？
A：确实会有一些压力，不过我们的制作团队都是非常喜欢“《生化危机》系列”的人，所以比较困难的事情反而是在团队里选择出适合拿来重制的方案。

Q：可以说一下目前游戏的开发进度吗？
A：我们选择的发售时间其实正是20年前《生化危机2》发售的同一月份的同一星期，既然这个时间这么有意义，那么我们肯定就不会在制作过程中松懈，所以请各位放心。

Q：在重制本作之后，你们是否还有重制《1》和《3》的计划？
A：《2》的重制也是回应了粉丝们的应援才制作的，我们会根据本作的反响来探讨是否继续重制这些经典的作品。



《漫威蜘蛛侠》制作团队代表访谈 James Robert Stevenson

Q： 游戏中的解谜等小游戏也是游戏的重点之一，那么你们在游戏制作的过程中，是怎么安排它们和战斗部分的占比呢？
A： 我们制作的时候着重于战斗与城市穿梭部分，因为这样能够给予玩家作为蜘蛛侠的良好体验。当然操作帕克、MJ时进行的小游戏我们也有用心设计，让玩家也能从这两个角色的角度出发去体验整个故事的剧情。

Q： 这次的纽约市中出现了复仇者大厦，那么是否意味着本作会有复仇者联盟的成员客串呢？
A： 这是很多人问过的问题，其实SE（Square Enix）一直在做关于复仇者联盟的游戏，你们可以多关注一下那边的消息（笑）。

Q： 本作在PS4和PS4 Pro上的表现会有什么区别吗？
A： 这两个机器运行游戏都十分流畅，但众所周知PS4 Pro的画面表现力很强，特别是在4K电视上能有很好的视觉效果，如果有条件的话推荐各位用4K电视游玩本作。

Q： 在之前的PV中有险恶六人组登场，那么其他以往《蜘蛛侠》的经典死对头是否也会出场呢？
A： 目前确认出场的都是些比较厉害的人物，其余的就要等玩家自行玩游戏去发现了。

Q： 这次的蜘蛛侠是重新创立的世界观，那么漫威旗下的其他超级英雄是否也会在游戏里以新面貌出现呢？
A： 我们目前的重点都放在了如MJ、帕克这些原本在《蜘蛛侠》作品里就登场的角色，所以不会有其他“漫威系列”的角色乱入。

Q： 既然我们可以在游戏里操控蜘蛛侠以外的角色，那么它们相互占的比重又有多少呢？
A： 这个请大家放心，游戏里在开放世界的行动都会以蜘蛛侠的身分进行，其他角色只会在特定的场景或剧情里提供操作机会。

Q： 我们可以看到蜘蛛侠在游戏里有很多战衣，那么更换战衣后，城市中的路人是否会对应这个变化有所反映呢？
A： 有少量角色会对这个变化有所反应，另外去看主菜单里的社交网站，也会发现有人在讨论关于战衣变化的事情。

Q： 在游戏通关后，是否有足够内容让玩家有继续玩的动力呢？
A： 我们制作游戏的时候，一直努力给玩家造成一种“看完还想看一遍的电影”的效果，除此之外，我相信游戏里的很多要素都可以让玩家在通关后也能继续玩下去，其他部分暂时还不能透露。

Q： 在试玩过程中，我们发现很多游戏教学内容会陆续出现，而且较为分散，大概游戏进度到什么时候可以将全部教学学完呢？
A： 毕竟这是一款动作游戏，系统内容会比较多，然而我们认为把教学一股脑塞给玩家并不合适，所以才把教学部分分开进行。玩家大概玩到游戏前期1/4的时候就能把系统全部学完。

Q： 游戏目前已经公布要推出3弹DLC，请问一下DLC的大致内容是什么呢？
A： 我们打算在DLC里提供3个相连的故事章节，内容也与主线剧情有关，当然还有新的角色、道具和战衣。第一弹DLC的内容我们在不久后就会公布，其中就有新角色黑猫。

Q： 游戏里我们能看到有很多以往作品中可能会成为新蜘蛛侠的角色，那么是否意味着可能会出现帕克以外的蜘蛛侠呢？
A： 在我们的设定中，帕克是这个世界里惟一一个拥有蜘蛛力量的角色，而我们在游戏里提供像帕克本人、MJ这样的角色操控，是为了让玩家能从多个角度去深入了解每个角色各自的故事。

Q： 本作是否与其他影视作品的《蜘蛛侠》有关联？
A： 游戏的世界观与漫画、影视作品都毫无联系。

Q：游戏的开发过程中，漫威是否有提供大量的资料和意见参考呢？
A：我们与漫威的关系非常好，工作地址也离得很近。在制作过程中我们确实得到了漫威的大力支持，这次的蜘蛛侠战衣就是他们请了有名的服装设计师帮忙设计的。

Q：本作是否会有追加对应PS VR操作的关卡呢？
A：我们目前还没有登陆VR的打算。

Q：我们在试玩中似乎可以将敌人从大楼上踢下，那么游戏中会不会因为敌人摔死而对剧情产生影响呢？
A：其实你们仔细观察，就会发现蜘蛛侠在攻击敌人的瞬间就会在其身上设置蜘蛛丝，这样即使将其从高处打落，也会因为这根蛛丝得救，毕竟杀人不是彼得·帕克的本意。

Q：彼得·帕克落在城市各处的背包在本作中成为了重要的收集要素之一，这个设定会不会显得不太妥当？
A：毕竟彼得·帕克是个马大哈，看来我们成功地运用这个设定让玩家了解到了这一点。另外从这里我们也能明白为何彼得会与MJ分手——因为他把太多的钱花在背包上了（笑）。

Q：本作作为大型开放世界，会不会在各个角落藏有很多关于《蜘蛛侠》的彩蛋呢？
A：其实游戏一开始的部分就有不少关于漫画版的彩蛋，另外有很多在漫画里不怎么起眼的细节我们也有尝试放到游戏当中，这之后就要靠玩家们自行发掘了。

Q：游戏里的地图十分大，在游戏后期是否会出现快速移动的方式呢？
A：目前并没有在游戏里加入快速移动的功能。其实在熟悉操作后，用蛛丝摆荡就已经很快了，当然蜘蛛侠也和纽约市的市民一样可以搭乘地铁以更快到达目的地（笑）。

Q：我们在游戏的城市中能看到唐人街，请问这些地点是通过实地考察还原的还是制作组直接制作的呢？
A：其实关于游戏里的地点，我们会尽可能实际考察再还原出来，将纽约市原汁原味地呈现给玩家。



Q：本作对于反派参战的选择是否有一些原则呢？比如大多是漫威的意见，还是制作团队自己的喜好？
A：因为《蜘蛛侠》里有太多很精彩的反派角色，所以在筛选上确实很有难度（笑）。为了让本作的世界更具冲击力，我们特意设计了一个全新的反派，在此之上引入粉丝熟悉的险恶六人组等等经典敌人，令玩家在新的世界观里能找回熟悉的感觉，这是由我们的剧本组和漫威共同探讨得出的结论。

Q：蜘蛛侠在游戏里会得到技能点，那么游戏里所能获得的技能点数是否有上限？
A：所谓技能点数的上限只来源于蜘蛛侠的最高等级和支线任务数量，不过各位请放心，蜘蛛侠所获得的全部点数绝对足以将所有相关要素全部解锁。

Q：在试玩过程中我们可以看到时间会流动到夜晚，那么实际游戏中这些时间是否能由玩家自行掌握呢？会不会有任务的触发条件对时间有要求？
A：在游戏通关前，为了保证剧情的合理性，时间和天气只能随剧情推动变化，通关之后便会解除这个限制，毕竟有很多玩家喜欢在不同的时间和天气里拍照（笑）。另外考虑到人类的生活习惯，我们确实设置有少数支线任务需要在特定时间点才能触发。

Q：关于拍照系统，蜘蛛侠除了能够拍摄景色外，是否能自拍？
A：可以，更多关于拍照系统的内容我们会在日后继续公布。

Q：游戏在开始时有难度选择，那么这些难度的区别是什么呢？
A：最简单的模式适合只想看剧情的玩家，敌人的血量、攻击力和攻击欲望都很低；普通难度则适合喜欢体验动作游戏的玩家，敌人的血量、攻击力和攻击欲望处于一般水平；高难度自然适合喜欢挑战高难度的玩家了，高强度的攻击力和攻击欲望需要玩家对蜘蛛侠进攻的每一步都慎重考虑才容易通关。

Q：蜘蛛侠的装备除了用做支线奖励的各类硬币解锁外，是否还存在其他的解锁手段呢？
A：除了硬币外，提升蜘蛛侠的等级也能解锁，此外收集彼得落下的背包也能解锁新的装备，这也是为什么他要到处寻找背包的原因（笑）。

《无双大蛇 3》·制作人古泽正纪访谈

Q：这次可操作的角色多达170人，对游戏的制作会不会有什么影响？

A：参战人数确实很多，加上考虑到每个角色都有不少粉丝希望他/她参战，所以我们最后决定把剧情做成线性，只要顺着主线玩下去，就必定能把所有角色纳入队伍，这样能避免有多个加入前置条件的这种麻烦情况。

Q：系列以往出现的神明角色都是日本和中国的东方神明，为何这次会添加来自希腊神话的西方神明？

A：本作的概念是想给玩家一个非现实的幻想世界，所以出现的神明不必拘泥于与东方挂钩，而且我们考虑到玩家想接触到新的东西，于是就脱离了过去的限制，引入了西方的神作为新元素。

Q：本作的新角色中已经公布了两位，那么剩余的三位新角色是否也来自于希腊神话？

A：其实在已公布的情报当中，神器的来源不仅仅只有希腊神话，还有部分神器来自于北欧神话，大家可以想象一下剩下的三位角色究竟来自于哪里。

Q：本作既然有增加新角色，但为何《真·三国无双8》的新角色没有加入呢？

A：制作的时候，我们还是打算让每个角色都有自己专属的武器，而《真·三国无双8》的角色机制并不符合我们的这个概念，所以不仅是新角色，就连旧角色在《真·三国无双8》的外形也没有收录，全部采用《真·三国无双7》的模型制作。关于这一点确实有很多玩家反馈，但增加模型并更改动作对于现阶段来说有很大的困难，我们也会想办法在往后补救。

Q：本作会不会像以往作品一样，在某些角色之间有特殊的剧情？

A：在前作的设定上，大家回到原本世界后就忘记了与远吕智战斗的事情，所以这次会战他们都相当于是初次见面，之后会在不断的战斗中逐渐回忆起以往共同战斗的事情，对应这一点，角色之间的特殊剧情也都会重新编写。

Q：旧的角色有增加新的动作吗？会不会有些角色在建模部分有新的细节？

A：旧的角色只追加了神术相关的动作，服装也是沿用了过去的作品。

Q：新加入的角色是否也能使用神术？

A：可以，不过新角色会比较特别，因为他们的武器就相当于能使出神术的神器，所以使用神术的呈现方式会有所不同。

Q：发动"神术"的神器要如何入手呢？

A：神器在游戏前期就可以入手，入手后所有角色都可以使用，毕竟可操控的游戏角色太多，如果设置成"升级解锁"这类方法不免会很麻烦。

Q：以往部分《无双》作品里有需要特定条件才能获得的秘藏武器，请问这次是否还有这个要素？

A：秘藏武器还是有的，这次的武器需要先通关一遍，然后在修罗难度里达成特定条件才能获得。

Q：本作一周目的流程大概要花多少时间呢？

A：如果不顾及其他要素直冲主线的话，大约要30小时就能通关。

Q：游戏里有几种难度？是否一开始就能任意选择？

A：游戏的难度仍然按照以往的规则来：一开始有简单、普通、困难三种难度，任一难度通关后便能解锁最难的修罗难度。在游戏中可以自行调整这些难度，以适应所有玩家的需求。

Q：这次游戏里还有神格化的设定，那么除了目前已公布的四个神格化角色外，还有多少个可以神格化的角色呢？

A：我们在制作中设置了8个神格化角色，剩下的4个人敬请期待。

Q：目前神格化的角色并不是势力的君主而是其中的一名武将，那么选择让角色神格化的标准是什么呢？

A：首先取决于这名角色的魅力是否能创造一个精彩的故事，其次就是这名角色在玩家之中的人气，毕竟玩家们都想看到自己喜欢的角色专属的特别剧情。





NS PS4 XOne

无双大蛇 3	Koei Tecmo	
无双 OROCHI3	动作冒险	中文版
2018 年 9 月 27 日	本地 1 ~ 2 人，在线人数未定	无对应周边
售价为 PS4：508 港币，NS：511 港币		

※Steam 版本将于 2018 年 10 月 16 日发售

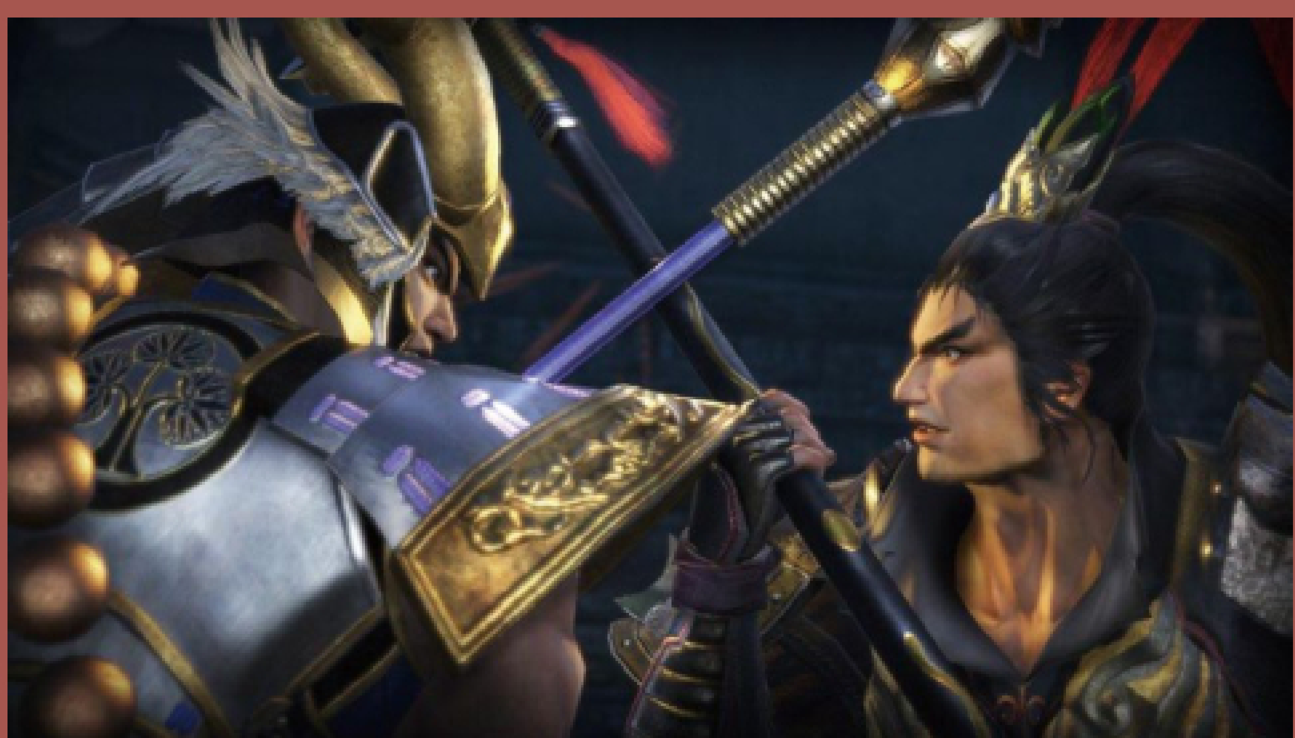
来自遥远希腊的新敌人！

能够让《真·三国无双》以及《战国无双》的系列角色同场战斗的“《无双大蛇》系列”游戏，在与初版《无双大蛇 2》发售时隔近七年后终于推出了完全新作《无双大蛇 3》。现如今已经发展到第三代的“大蛇”，已经不再满足于“三国”与“战国”间的碰撞。为了给予玩家更多的新鲜感，光荣引入了全新的派系——希腊众神。

虽然前作也有加入各种神魔类角色，但基本都出典自中日文化中的神话传说。这次以宙斯为首的希腊众神和之前的角色相比可说是风牛马不相及，也让故事的发展变得更扑朔迷离。“三国”与“战国”、“仙”与“魔”与“神”、“东方”与“西方”，多种元素的碰撞让人遐想连篇。

故事简介

世界再次合为一体，英雄们也再次聚在一堂。解明了不可思议的事态后，英雄们发现回到原世界关键的“钥匙”，竟是八个有着强大神力的“手环”。围绕着这八个手环，英雄们本着各自的信念展开了战斗。在一番战斗后，总算见到了在幕后引导这一切的人——奥林匹斯的众神之王宙斯。为何他要创造出这曾与魔王远吕智战斗过的融合世界？其背后的真实目的又是什么？为了解开心中的谜团，英雄们决定挺身挑战无上的众神！





宙斯

声优：松山鹰志

希腊神话中的众神之王，奥林匹斯十二主神之首，宙斯就是绝对的存在，武器为雷杖。宙斯拥有看破万事万物的能力，并用其强大的力量守护着世界的秩序。为人文雅大方，平日间也积极地与人类交流联系。作为世界再度融合的引导者，他的目的究竟是什么？

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

目前已披露的神器



雅典娜

声优：三森铃子

希腊神话中的智慧女神，宙斯之女，奥林匹斯十二主神之一，武器为盾牌。高贵而又聪慧，其勇猛的英姿鼓舞着战场上的每一个人。雅典娜对自己所爱护的某人背叛了父亲宙斯一事耿耿于怀，自认有不可推卸的责任，为了追捕他而降临到这个融合世界。

值得一提，本作的主题曲“革命のマスカレ-ド”由雅典娜的声优三森铃子演唱。

众神之力 神器与神术

神器中寄宿着神明的力量，以神器为媒介的英雄们可以释放出各式各样的神术。与通常的武器不同，神器更类似于一种关键道具。神器共有 16 种，每种神器所能释放的神术都不同。

神术可分为普通神术、充能神术、固有神术三种。想要使用神术需要消耗神术槽，效果越强的神术消耗的神术槽越多。普通神术消耗较少可频繁使用，且硬直小可穿插在普通攻击中与之组成连段。充能神术消耗较多但杀伤范围更广伤害更高。固有神术的发则比较特别，除了要消耗神术槽外还需要消耗无双槽，范围和伤害也比充能神术更上一层楼。与之前的无双系列动作系统一样，在释放神术时仍可以进行追加操作，比如一边释放光线攻击一边调整其释放的方向。神术的操作方式很简单，按下 R1 唤出神器后配合□△○ × 键分别释放普通、充能、固有以及骑乘神术。

目前已知的神器有阿蒂蜜斯之弓箭、神酒、胜利之剑、布里希嘉曼、格莱普尼尔、古林博斯帝共六种。其中前三种已放出试玩视频，可从中窥见一些相关招式。



阿蒂蜜斯之弓箭

月之女神阿蒂蜜斯（Artemis）的爱弓，无论距离多远都能确实的命中目标。阿蒂蜜斯，古希腊神话中的狩猎女神、宙斯之女、奥林匹斯十二主神之一。阿蒂蜜斯狩猎技巧超凡，弓术自然也是数一数二，常手持从父亲宙斯处得到的金色弓箭参与狩猎。

普通神术：从敌人头上射下数支弓箭。

充能神术：连续按键进行弓箭的连续射击，射击时可以往左右调整射击方向。

固有神术：向前方横向放出大量弓箭，攻击范围广。



神酒

神酒（Nektar），希腊神话中一种神奇的美味饮料，喝下后可以长生不老，青春永驻。

普通神术：制造一个能吸引敌人的光球。神术发动后使用者仍然可以自由行动，可趁着敌人聚集在一块时进行追击。

充能神术：锁定敌人，投下杀伤的光弹。

固有神术：从神酒的容器中撒出蔷薇的花瓣，对被卷入的敌人进行连续踢击。



胜利之剑

胜利之剑雷瓦丁（Laevatain）又称破灭之枝、烈焰魔剑、灾厄之杖，是北欧神话中一把响当当的神兵。神话中胜利之剑会回应持有者的愿望，不需要手持便能独自飞舞在战场上屠戮敌人，所到之处战无不胜。诸神的黄昏中火焰巨人史尔特尔（Surtr）正是用此剑烧毁了世界之树，毁灭了世界。

普通神术：身缠火焰向前突进，发动硬直小可轻松与其他技能组成连击。

充能神术：在指定的地点降下陨石，攻击范围广。

固有神术：向前方释放飞行的巨大火焰斩击。

TIPS ● PS4 与 NS 版本都将支持本地双人联机。但由于 NS 的单个 Joy-Con 手柄按键太少，多人游戏下玩家将无法自由移动视角。目前暂定多人游戏下两人将共同使用 4 个角色。



布里希嘉曼

布里希嘉曼（Brisingamen），北欧神话中爱与美的女神芙蕾雅最喜爱的金项链。芙蕾雅喜好收集各式各样的首饰，其中黄金项链布里希嘉曼更是芙蕾雅在无数首饰收藏中最喜欢的一个，喜欢到每时每刻都将其佩戴在身上。在某些故事中，芙蕾雅与奥丁之妻弗丽嘉是同一人。



格莱普尼尔

格莱普尼尔（Gleipnir），意为“纠缠者”或“欺诈者”，是北欧诸神为了束缚力大无穷的巨狼芬里尔，特地请侏儒打造的世界上最坚固的绳索。侏儒花费了猫的脚步声、石头的根、女人的胡子、鱼的气息、熊的警觉和鸟的唾液作为材料，从此世界上再无这几样东西。



古林博斯帝

古林博斯帝（Gullinbursti），北欧神话中的金毛野猪，其毛发代表金色的太阳光，象征着地面五谷的成熟。丰收之神弗雷（Freyr）用古林博斯帝来拖曳战车，古林博斯帝除了奔跑速度比马快以外还可以在陆上和海上奔跑。

除了普通、充能、固有三种神术外还有一种无消耗的骑乘神术。使用骑乘神术后可直接骑马移动，与原来的呼唤坐骑相比省去了叫马和上马的动作，使战斗更加流畅。对于需要长时间刷刷刷的无双游戏来说是个非常贴心的细节改动。



▲瞬间上马。

神格化

随着故事发展到某个关键节点，游戏将会开放特定角色的神格化。本作只有八名关键角色拥有神格化，神格化下不单止角色外形发生变化、还会有全新的动作和专用的神术，角色的战斗力将得到大幅度提升。但与战斗力提升相对的，进入神格化后神术槽会不停的减少。其他角色虽然没有神格化，但同样会有一个与神格化类似的强化状态。现在已知有神格化的角色有赵云、真田幸村、曹丕、石田三成四人，剩下四人未知。

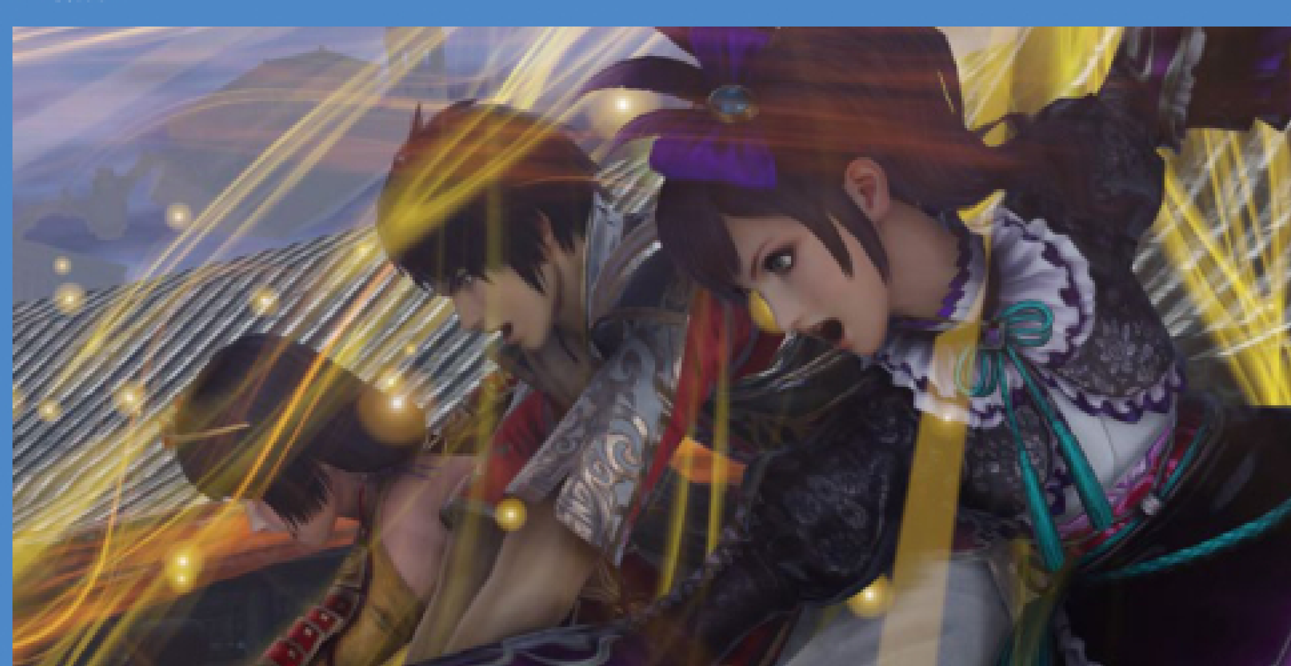


▶神格化真田幸村。

◀神格化赵云。

合体神术

作为前作“真·合体技”的替代品，本作可以合七人之力发动效果强力的合体神术。七人中三人来自正在操作的队伍成员、四人来自战斗前在营地中设定好的支援成员。不同的支援成员可对合体神术提供不同的增益效果，比如猛将型的支援成员则可提升合体神术的攻击力。要想发动合体神术，必须利用各种神术攻击命中敌人从而积攒合体神术槽至最大值，按下 L2+R2 发动攻击。合体神术伤害高且范围非常广，战斗中释放的频率大概是每五分钟一次，如何高效的使用合体神术将会是本作中攻略关卡的重点。



TIPS
●本作在 XOne 平台只发售欧美版且发售时间不与 PS4 的中文版同步。
●标题图中巨大的锚，是为了世界融合而打下的“楔子”，但目前尚未知这个锚究竟为何物。此外角色在锚的附近战斗时将更容易积攒神术槽。

文 秋沙雨　美编 NINA



在 2017 年的 E3 上，刚公开不久的《噬血代码》正式公开了发售平台，而在今年 E3 前夕，BNEI 终于在玩家们漫长的等待之后公开了本作的发售日，并且宣布中文版将同步发售……然而就在前不久，BNEI 就宣布了本作延期至 2019 年发售的消息，没有标明确切的发售时间让人心痒难耐，不过也算是为大作云集的秋季分散了一下战火。本期前线将为各位介绍和故事主干相关的剧情、场景、BOSS 以及游戏特典等内容。

PS4　XOne

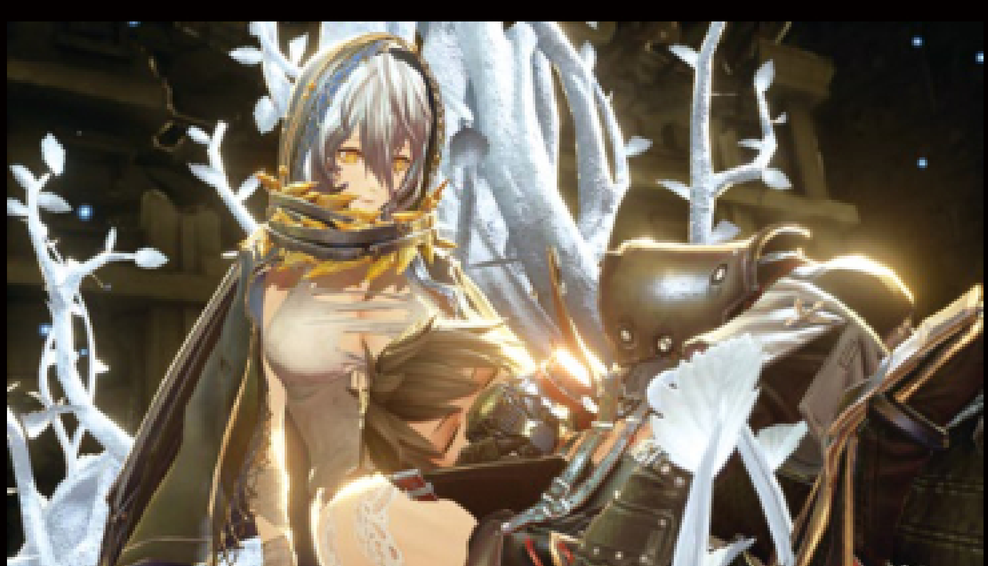
噬血代码		BNEI	
CODE VEIN		动作角色扮演	中文版
2019 年内	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：8200 日元			

※Steam版发售日为2019年内

故事的关键

与伊奥和路易的相遇

在和女王之间的战斗结束后，主角在一个不认识的地方醒了过来，这时候伊奥已经待在了他的身边。由于心脏受损，主角几乎丧失了所有的记忆，伊奥也似乎没了记忆。





随着伊奥的引导，两人一起在崩毁了的都市里前进，最后来到了一颗枯萎的血泪之泉前。伊奥虽然丧失了关于自己的所有记忆，不过她似乎有着关于血泪的知识，甚至还知道主角拥有着能够让枯萎的血泪之泉进行再生的能力。在使用主角的能力让血泪之泉重生之后，两人摄取了结出的血泪，在原地进行休息。在这时候，为了寻找血泪而在都市地区里徘徊的吸血鬼集团出现了，他们把主角和伊奥抓起来，并且当做收集血泪的奴隶来使唤。

由于政府征收繁重的血税，让吸血鬼们在社会里也产生了因力量的优劣来决定的上下级关系，弱小的吸血鬼们会被当做奴隶来对待。被抓起来的主角也因为伊奥被挟持为人质，不得不跟着和他有相同境遇的吸血鬼为了寻找血泪而奔赴地底进行探索。当主角拿到血泪回到地面上时，看到的是被全灭并且化雾的吸血鬼们和躺倒的伊奥……这是接触了瘴气后因为渴望鲜血而暴走的吸血鬼所干的好事，已经丧失了自我，并且头部已经化为异形开始变成堕鬼的吸血鬼开始袭击主角。

在主角因为疏忽而陷入绝境的时候，路易出手帮了主角，之后在路易的协助下，主角等人得以击败堕鬼化的吸血鬼。路易目击到主角让血泪之泉重生的场面后，认为这个力量能够为他的研究打开一条新的道路，便把主角等人带到了他的活动据点里。

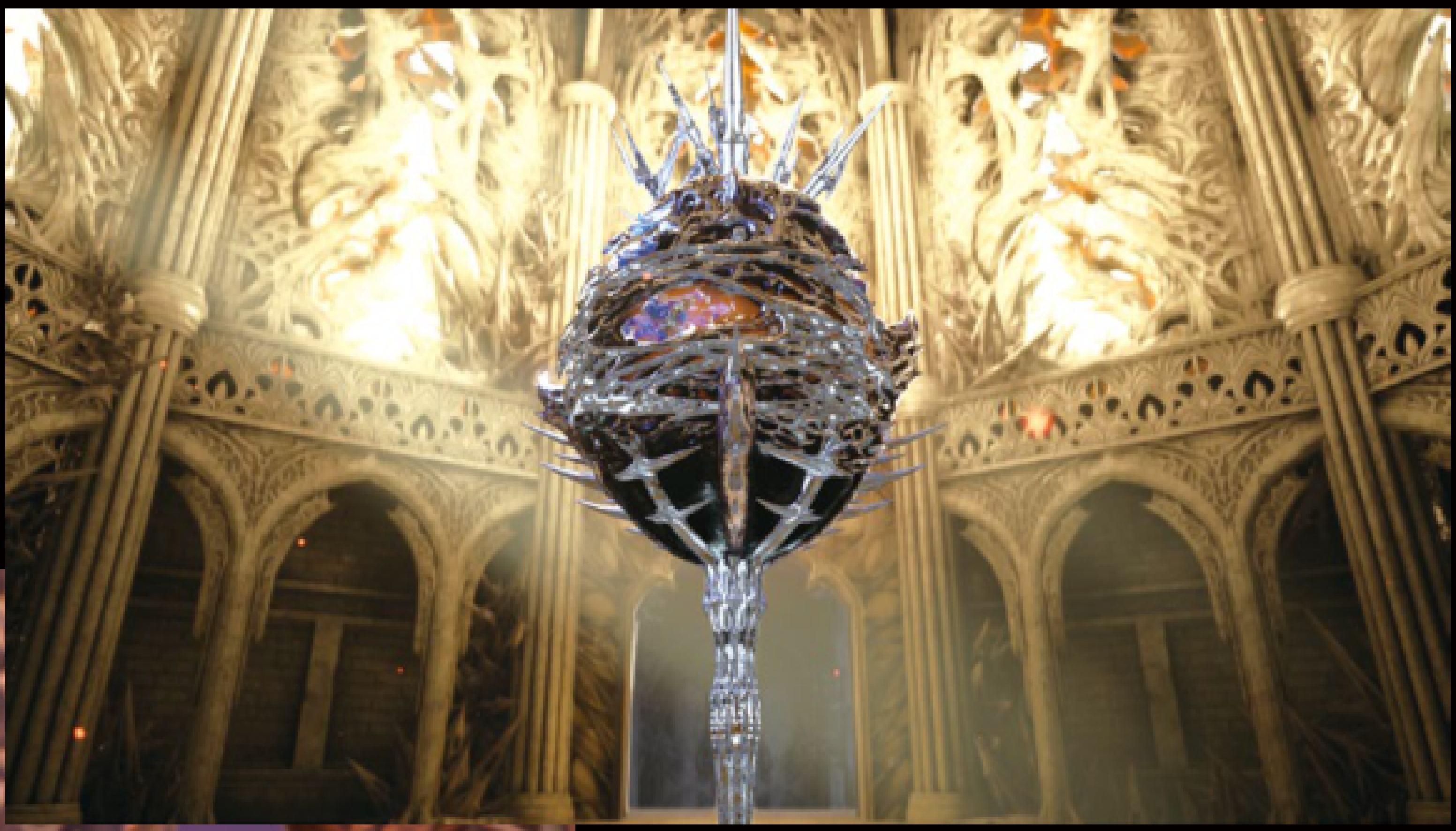
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



杰克与艾娃的任务

为了遏止女王的无限再生能力，生存者们尝试了一切手段，最后得出的惟一方法就是“将她与其他肉体结合”。女王分离出来的肉体称为“神骸”，继承神骸的吸血鬼称为“继承者”。

杰克身负的真正使命其实是“神骸监视者”，他需要监视着神骸，当神骸出现暴走的征兆时需要寻找新的吸血鬼来继承神骸。在执行这一使命的时候葬送了很多吸血鬼，因此被不明真相的吸血鬼们称之为“吸血鬼猎人”。





只有与神骸的适合率超过一定数值的吸血鬼能被选为继承候补者，但是即便如此还是会发生无法忍受侵蚀而引起身体变化的现象，负责寻找拥有坚韧意志、能忍受“神骸”侵蚀肉身痛苦的吸血鬼作为“继承者”也是杰克的工作之一。

当吸血鬼无法承受神骸的侵蚀而即将失控之际，杰克便会结束对方的生命，并且将神骸交给新的继承者。这时候艾娃会为其祷告，艾娃的歌声里有着安抚失控“神骸”的力量，正因为有着这种能力，她才能和杰克一起行动，并且协助他完成使命。

与八云有因缘的人物

重藏·御堂

CV：速水奖

被称为吸血鬼研究的第一人。在大崩解前，就不断雇用孤儿进行人体实验，并作为佣兵送往战场。凭藉着研究，拥有一群战力超群的吸血鬼部下，甚至将自己做为实验材料，也使自己化为强化吸血鬼。而他与“神骸监视者”杰克之间似乎有着神秘的关联，追求强大力量的目的是否与此有关？



▲画面中高举双手的人就是重藏。



艾米丽·苏

CV：桑原由气

在过去和八云一起所属于御堂管理的民间军事设施并且被施行了残忍的人体实验。是八云在残酷的佣兵时代里和他一起共患难，甚至能称得上是家人的人。同时也是八云在大崩毁后所寻找的流落在各地的同伴之一。

系统内容

伊奥参战





在目前为止公开的主要角色里只有伊奥是迟迟未有参战消息，当不少玩家都认为伊奥只是剧情系统类的特殊 NPC 时，官方突然公布了伊奥参战的情报。随着剧情的推进，伊奥将能够作为搭档角色来协助玩家的战斗。

已公开的女性搭档角色里米亚和伊娃都是使用远距离类的，而伊奥使用的却是斧枪这一长柄类武器。



同伴行动

同伴能在适当的距离提供给玩家各种各样的支援，并且会根据敌人的攻击或自身血量决定攻守等行动。与 BOSS 级别的敌人战斗时，同伴会进行特殊的攻击，例如米亚能从远距离发射威力强大的冰柱。



装备吸血牙装的同伴必须靠吸血才能获得用来发动练血技能的冥血，当同伴在进行吸血行动时需要玩家在旁为他们进行掩护。



当玩家第一次抵达新的地区时，同伴会根据玩家的行动适时提供相关的资讯和建议，注意留意这些情报，它们将会成为玩家在探索时的助力。

追击吸血

追击吸血是在武器攻击后施展的吸血行动，搭配不同的吸血牙装将会有不同的效果。在爆发状态下，还能进行空中追击吸血，获得更多的冥血。



角色特性



●杰克

杰克拥有极高的机动性与回避技巧，擅长近战。能使用的共练血特性为减少玩家耐力的消费量并强化玩家的攻击力，代价是玩家的再生次数将会减少。

●艾娃

平时善于提供长程火力支援，当冥血即将耗尽时会转为近战攻击。共练血技能可暂时提升队伍练血速度，或是在远距离施展强力攻击。



地图场景

白血教堂

在寂寥空旷的地面上矗立着一座迷宫般的巨大教堂，通往教堂的回廊蜿蜒崎岖、变化莫测，像是阻挡着入侵者前进一样，容易让进入这里的吸血鬼们不知不觉迷失方向。在回廊里到处都有圆柱型的房间，用来连接着各段通路，有些房间还有复数的出入口，非常容易让人失去方向感。

教堂的回廊通路生长着雪白的植物，那外形和血泪之泉非常相似，不过在上面并没有结出血泪。通路有着高低差，在警惕着这里徘徊的堕鬼的同时还要小心别失足摔入悬崖。在中央的巨大圆形广场存在着许多女性堕鬼，宛如侍卫般看守着广场四周，女性堕鬼们的脸上都戴着面具，身着白色的衣装。

穿过回廊来到圣堂前，可以看到圣堂的大门被封印起来的样子，而在大门前有着一名着装如同伊奥的女性伫立着，在圣堂深处等待着主角的会是什么样的情景呢？





在最新公开的宣传影像里可以得知在这座教堂深处里其实有一个巨大的血泪之泉，同时也是血泪之泉的泉眼，路易的姐姐卡莲成为了人柱，让血泪之泉得以诞生。





落火城市

燃烧着绝不会熄灭的地狱业火的城市。早已荒废的废墟毫无征兆地被火焰的旋涡吞没，火焰的气势毫无减弱地将城市里的所有东西都烧成灰烬，道路和建筑物都崩塌，城市全部都被火焰所包围。当踏入这座城市时，踩在燃烧的地板上会让吸血鬼的体力减少，进行探索时需要多加小心。





冰冻灵峰

一直飞舞着狂风暴雪的冰之溪谷。

这里在过去曾是被绿色覆盖的溪谷，但是在红雾发生时气候就被强行扭曲，变成了风雪飞舞的山谷。





深层

深入各地区内部的未开拓之地。

治安维持部队发现了它们的入口，但是由于蔓延的瘴气而无法继续前进，在各地的深层里都徘徊着强大的敌人同时还有着不少稀有的资源。

继承女王血肉的“继承者”们

继承者们创造领域用于抑制神骸暴走，这些领域称之为“继承者之棺”。它们使用继承自女王的力量来干涉审判荆棘，利用荆棘的力量创造出特殊的结界封印自己，进入沉睡之中。





肋骸继承者

继承了女王肋骨的继承者。

白血教堂内守门的“继承者”，头型如狼，体型巨大并长有 4 只手与 2 只脚，因继承女王之力，其拥有比一般堕鬼更强大的力量。除了可怕的威力以及攻击范围，身体上长出的 4 只手还会使用雷、冰、火等多种属性的炼血技能，对于玩家来说是个棘手的敌人。

爪骸继承者

继承了女王爪子的继承者。

拥有如同红莲之炎般发着红光的爪子和 2 根尾巴，头部整个被面具覆盖，虽然看不到面具后的表情，但是那双眸之中确确实实地有着把猎物引诱到死亡怀抱的凶光。



各版本的特典与季卡

《噬血代码》的官方限定版名为“Blood Thirst”，其中包括特指包装盒、设定集、原声音乐集，同伴角色之一米亚的手办。中文版已确定会推出该限定版。



预约特典内容为《噬神者》与《噬血代码》联动的游戏主题以及《噬神者》中 3 把神机的下载码。联动主体的内容为米亚与“《噬神者》系列”的主要角色之一索玛，主题背景为本作的人设画师小林いくみ新绘制的图。3 把神机分别是亚莉莎的长剑、索玛的重剑以及艾莉娜的蓄力矛，不仅外观和“《噬神者》系列”里登场的武器相同，还能在《噬血代码》里使用一些特殊的技能。





早期购入特典为吸血牙装巨爪（オウガ）之一“亡蚀的爪牙”，男女通用角色，这一吸血牙装是巨爪类型里速度最快的一个。



本作还将在游戏发售后配信 DLC 来追加迷宫、同伴角色的新装（Another Character）版本、血码等内容，预计会配信 3 弹。

目前已经可以预购的季卡包括了这三弹 DLC 的所有内容，而且购买季卡的话还能够获得 AC“米亚 白色版本”、这个米亚所使用的血码以及专用的 PS4 主题。数字版的豪华版包括了季卡以及季卡特典的所有内容。中文版也将推出数字豪华版。

顺便解释一下新装——如果是玩过《噬神者 2 解放重生》之后“《噬神者》系列”作品的玩家应该不会对这个词感到陌生，新装指的是在游戏里会以不同颜色版本的形式登场的队伍角色，他们的技能甚至是武器都会与游戏里的默认装备有所不同。比如说季卡特典的米亚新装“白色版本”，她的技能比游戏中的米亚更加注重保护玩家的平安，会给玩家使用回复类或者是增加防御的炼血技能。

救援信号：在探索迷宫的时候可以通过发射救援信号的形式来向任意一位玩家寻求帮助。

文 松风（实习编辑） 美编 01



继《盐与避难所》、《空洞骑士》等游戏之后，又一款充满挑战性的 2D 横屏“Souls-like”动作游戏——《亡灵诡计》要发售了。《亡灵诡计》是由独立工作室 White Rabbit 开发的独立游戏，最早于 2015 年 2 月公布并预计在 2016 年年内发售。但中途几经波折，发售时间也一拖再拖，最后总算定在了 2018 年 8 月 14 日发售。目前看来它与前面几位前辈一样，拥有着优秀的动作系统、值得钻研的技能与天赋、丰富的道具数量以及对于“生”与“死”的独特思考。但现如今仅仅有这些是不够的，在“《黑暗之魂》系列”大火大热之后类似的产品如雨后春笋一般涌现，《亡灵诡计》又将凭借什么在这些同类产品中杀出重围？

PS4

亡灵诡计		Adult Swim Games	
Death's Gambit		动作冒险	美版
2018年8月14日	本地1人	无对应周边	
售价未定			

※Steam 版同步发售

与死神的交易

主角索伦（Sorun）出生在一个名为瓦多斯（Vados）的领地内。为了表示一家效忠于领主的决心，在索伦还是个婴孩时他的父亲便应征召加入了远征队。失去了父亲的索伦由母亲一手拉扯长大，自幼母亲教导索伦：要做一个足以被他人记住的人，而这也是他母亲在被远征队带走前与他说的最后一句话。

多年后，长大的索伦也追随着父母的脚步加入了远征队，并率领着一个人数众多的队伍。但他失败了，在死前索伦想起了母亲的那句话，他不愿就这么默默无闻地死去，他想活下去。就在这时死神出现在了索伦面前，他告诉索伦：若你能杀死其他的不朽者（Immortals），你将获得不死（immortality）。为了完成与母亲的约定，索伦答应了与死神的交易并踏上了旅程。但这笔交易恐怕并没有说的这么简单…

各式各样的武器和动作

武器包括但不限于大剑、斧头、双刀、弓箭、镰刀、长枪以及盾牌，从制作人的 Q & A 透露的信息来看中本作总共会有 14 ～ 15 种武器，数量十分可观且没有持取上的限制。除盾牌外身上最多可装备两种武器，盾牌有自己单独的装备栏。每个武器都有其对应的战技，比如弓箭的蓄力射击、大剑的跳劈以及长枪的跳跃攻击。持盾下可以进行弹返，弹返成功会提示“COUNTER”的黄色字样，被弹返的敌人将会进入硬直。



▲弹返成功！

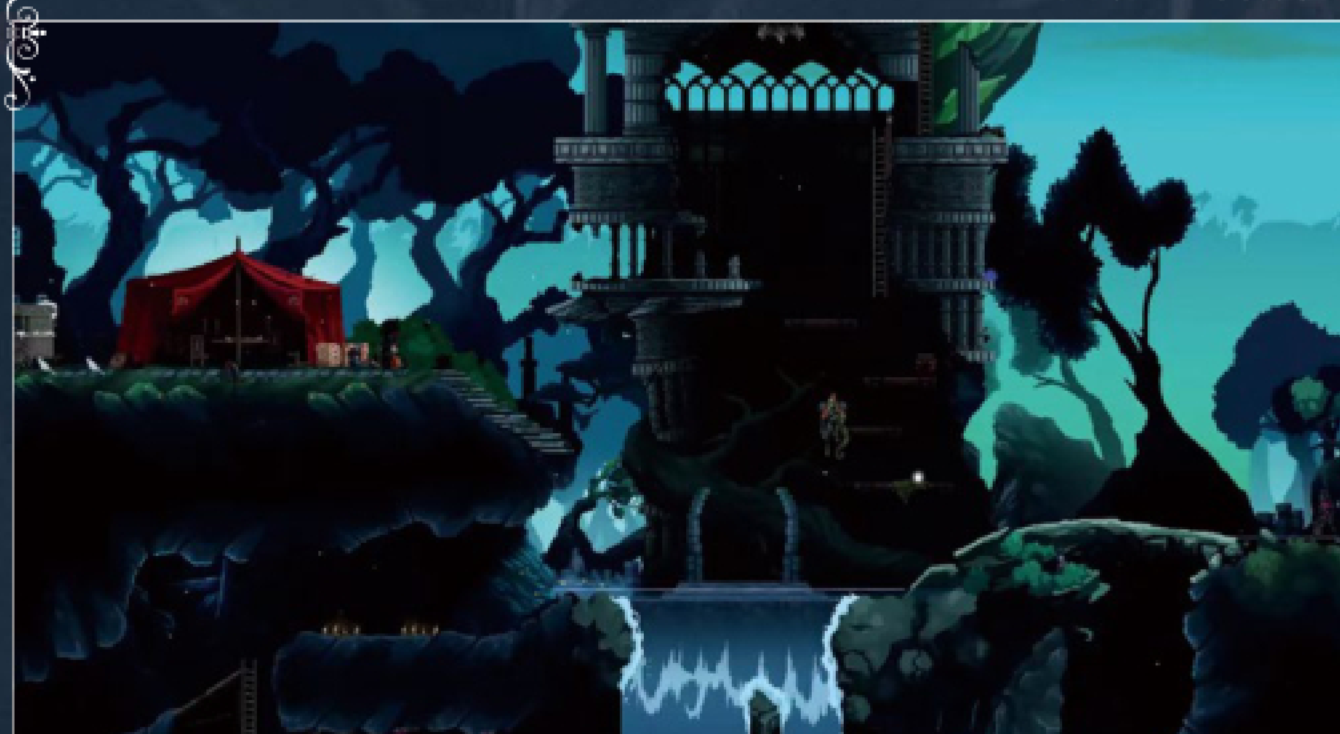
“魂”与“巨像”的结合

作为传统的 2D 卷轴式动作游戏，本作拥有深度的 RPG 要素。包括天赋、七个职业、角色等级系统、可收集要素以及特殊能力解锁等。每个职业拥有两个独立的天赋树，天赋点数由杀死 BOSS 获得。游戏采用开放世界设定，即非线性剧情。在通过第一个 BOSS 后玩家可自由选择前进的方向，系统不会限制玩家对接下来地图以及 BOSS 的攻略顺序，一切皆由玩家自己掌握。



▶游戏中的天赋系统。

▼多层次的地图设计。



制作人坦言本作借鉴了“《黑暗之魂》系列”以及《巨像之咆哮》。实际上本作也的确能从不少细节处窥见这两作的影子，比如“《黑暗之魂》系列”里黑暗的氛围、以“死”为基础的游戏模式以及《巨像之咆哮》中多样化的巨型 BOSS 战。

©2018 White Rabbit Studios

各具特色的 BOSS 们

预告片中制作者向我们展示了不少 BOSS 战，从天上飞的到地下跑的各种大小应有尽有，面对巨型 BOSS 时玩家甚至可以爬上其身进行攻击。每个 BOSS 击败过一次后将会开启英雄难度，难度较第一次更高而且可以反复挑战。

而主角索伦与死神的交易内容中提及的不朽者将会是本作剧情中最重要的几个 BOSS。不朽者们都是谁，死神为什么要委托索伦去杀死不朽者，不朽者与不死又有什么关系？这一切都有待玩家去发现。

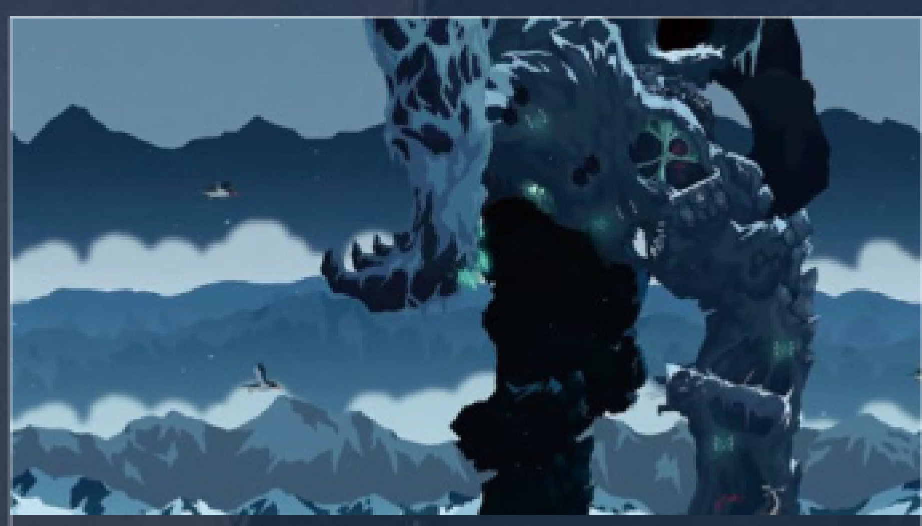
阿德温的守卫者（The Bulwark of Aldwynn）

看起来像是镇守着名为阿德温的某地的骑士，他力气过人且剑术超群，甚至能用大剑刺穿索伦的身体并将其甩飞。在战斗进行到某个阶段，他身后白色的披风会化作金黄色的翅膀。战斗中守卫者会怒吼：感受天堂的怒火吧！“天堂“以及背上天使般的翅膀，两者的关系耐人寻味。



盖安（Gaian）

盖安是一个在冰冻的大地上游荡的巨人。他实在太过巨大，以至于玩家必须借助勾爪才能沿着他的身体外沿向上攀爬。而盖安的身上也长满了蜘蛛等怪物，它们可不会轻易放任玩家通过。



苔原之主 卡兰（Tundra Lord Kaern）



卡兰是一个骇人的羊头怪物，背后竖立着一个疑似祭祀用的羊头图腾，大腿以及手臂上缺失了大片的肌肉。难道是某只不知名的猛兽从它身上撕咬下来的吗？亦或是卡兰自己扯下来的呢？

黑骑士（Dark Knight）

黑骑士人如其名，浑身缠绕着如触手般的黑影，沾满鲜血的巨大锯齿刀与手臂化为一体，张开的血盆大嘴宛若一个癫狂的野兽。预告片中我们还能看到他食人的场景，让人分不清他究竟是人是兽。



涂斯（Cusith）

涂斯是一个六足大型 BOSS，除了会从嘴里吐出雷球外还会在地面布置雷陷阱伏击玩家。玩家只能在特定的几个突出地面的建筑物上进行停留，并依靠远程手段攻击。不过这个绿色的鬃毛加上这个石铠的外形设计，你真的不是哪里走丢的巨像吗。



奥里加（Origa）

与本作“剑与魔法”的氛围格格不入的是，奥里加的武器是一把带有红色激光瞄准器的现代化狙击枪。奥里加可以在远程对玩家进行射击，狙击枪的每个弹夹内有四发子弹。除了诡异的狙击枪外，奥里加的贴身金属铠甲以及身体关节上如螺母一般的设计也给人一种机器人的既视感，这其中或许有什么不为人知的秘密。



初出茅庐的白兔

本作的制作人 Alex Kubodera 以及 Jean Canellas 分别于 2013 年和 2014 年毕业于美国南加州大学，2014 年 5 月共同创立了 White Rabbit 工作室并投入开发《亡灵诡计》，同为校友的二人可以说是大学一毕业就投入了本作的开发工作。White Rabbit 的图标是一个口中叼着怀表的白兔，形象取自于童话《爱丽丝梦游仙境》中给爱丽丝引路的白兔先生。白兔先生总是担心迟到，职责是将爱丽丝带入地下世界的仙境中。或许这两个年轻人是想带领玩家们进入如梦似幻的游戏世界才会取这么一个形象，期待 White Rabbit 工作室能在“仙境”中给我们带来的体验。

TIPS | Steam 版与 PS4 版目前都尚未有中文化消息。

文 三日月　美编 01



本作最早于 2015 年初公布，之后便进入了漫长的 Early Access 阶段。这款以上世纪 60 年代的虚构英国城市“惠灵顿”为背景的游戏因为其反乌托邦的故事设定引起了不少玩家的注意。起初还是一款主打硬核生存类游戏的本作，在经过 3 年多的开发和改进后，游戏内的不少机制和最初版本相比发生了不小变化，然而无论怎么变，游戏的内核还是没有发生变化，玩家依然需要使出浑身解数逃出那个看似幸福，实则是人间地狱的“寡欢之城”。

PS4	XOne		
少数幸运儿		GearBox	
We Happy Few		动作冒险	美版
2018年8月10日	本地1人	无对应周边	
售价为59.99美元			

※Steam 版同步发售

处于崩溃边缘的美丽世界

游戏的故事设定在架空的上世界 60 年代，英国城市惠灵顿虽然曾经经历过战火的摧残，但居民们都坚强都存活了下来。在战败后，他们开始重建城市，并重新回到昔日美好幸福的生活，实际上他们也做到了。现在的惠灵顿已经成为了一座充满着欢乐气息的城市：所有的居民脸上无不挂着幸福的笑容，城市欣欣向荣，天气晴空万里，当人们阅读报纸时，看到的也全都是好消息……

一切都看似完美无缺，除了一点，那就是这些全都是假的！

这一切都是人们服用特殊药物“Joy”后产生的幻觉，而没有按要求服用药物的人会被视为“Downer”（不快乐的人）。被发现后轻则强制服用药物，重则被抓走甚至被处死。然而即便如此，还是有一些没有服用药物，尚保留一丝理智的人，他们有的是为了逃出惠灵顿，有的是为了活命，也有的是为了抵抗权威。而无论目的是什么，他们首先都需要在这个城市里存活下来。



由三个主角交织而成的故事

按照官方的说法，本作的主线流程时间大约为 20 小时左右，玩家将有机会扮演三个主角，并从他们的视角来体验这个故事。除了不同的故事背景以外，每个角色还有着截然不同的技能树，玩家必须利用好角色的特性才能逃出这个城市。



亚瑟内向而且胆小，存在感非常薄弱，是那种即便你在街上遇到也不会看多一眼的普通人。他原本在报社工作，平时负责“编辑”工作，将“不欢乐”的新闻删掉。直到有一天他回忆起了自己的悲伤过去，决定停止服用“Joy”并启程去寻找自己失散已久的兄弟派西。当然，这样也使得他成为了城市里的头号通缉犯。

亚瑟的技能比较均衡，大部分技能都是和潜行以及制作有关，是个很容易上手的角色。

© 2018 Compulsion Games



一言以盖之，萨莉就是个“成功人士”。她衣着光鲜，富有，并有着一份非常体面的职业：制药师。然而光鲜的表面背后却是悲伤的过去，萨莉尝试利用药物来淡忘过去。她知道“Joy”的危害，但却不能摆脱它。不过现在的她已经和“成功人士”无缘，得知了某个秘密的她必须想办法逃命。她和亚瑟曾在职场上有过一面之缘，而当他们再次重逢时，萨莉还不知道亚瑟已经成为了头号通缉犯……

萨莉的技能就是她的职业：制药师，她可以制作各种药物来强化自己，或者是解决敌人。



在旁人眼中，奥利是一个疯子，他不服用“Joy”，整天就只会和他的“隐形朋友”聊天。和很多居无定所的流浪汉一样，他居住在废弃的火车站。没有人喜欢奥利，但奥利也不喜欢这个城市。而在变成一个疯子之前，他是一个经验丰富的士兵。战败使他失去了生存目的，他的脑袋也是从那时候开始变得不正常。然而这一切却迎来了转机，奥利发现了某个惊天秘密，身为老兵的他获得了一次挽回败局的机会。他是亚瑟小时候的邻居，亚瑟在成为通缉犯后，寻求帮助的人中第一个就是奥利。

作为老兵，奥利的技能当然是和战斗相关，他的战斗力是三个角色里最高的。

截然不同的全新版本

有玩过 Early Access（XOne 的则是 Preview 版）的玩家想必还会记得老版本的本作是一个怎么样的游戏：几乎毫无剧情、玩家需要找食物和睡觉、一旦死亡玩家就只能重新开始游戏。在倾听玩家们的反馈后，制作组改善了本作的玩法。现在的《少数幸运儿》和原版相比发生了不小的变化。

首先变化最大的一点是，玩家不再需要找食物和睡觉以维持生存。这两个设定依然健在，但只会给玩家带来有利效果，不进食或者不睡觉并不会给玩家带来任何负面效果。然后游戏加强了叙事，每个角色除了有不同的主线剧情以外，还会有众多的分支任务等待玩家去发掘。

从大地图的层面上来看，本作和老版本一样，依然是随机地图，这保证了每次开始新游戏，玩家都会有不同的体验。但是部分关卡，例如角色的剧情任务，其地图却是固定的，制作组想通过这个办法来强化叙事和游戏的表现力。



▼除了巡逻的警察，路上的电塔也是玩家需要提防的对象。





TIPS | 两个发行商：由于开发商 Compulsion Games 被微软收购，因此本作出现了两个发行商，分别是原来的 GearBox（PS4）和微软（XOne/Win10）。

大隐隐于市

在一次制作人的访谈中，制作人谈到了本作的最大特色：“在其他反乌托邦或者类似题材的游戏中，玩家往往需要反抗权威，此时玩家的敌人往往是腐败的政府或者军队。然而在本作中，几乎所有人都是你的敌人。整整一支军队来追杀你其实并不可怕，你的邻居、朋友、亲人都参与之中，这才是最可怕的地方。”

要想躲开敌人的追捕，除了不能进入“禁地”（例如别人家里什么的）以外，玩家还需要让自己融入到环境中去。举个简单的例子，游戏最开始的区域是一个贫民窟，当地居民衣着大多比较破烂。而玩家扮演的亚瑟是个中产人士，衣着还算得体，那么此时的玩家走到街上很大几率会被发现甚至攻击。此时玩家就需要设法把衣服弄烂一些，从而使自己不那么容易引起其他居民的注意。

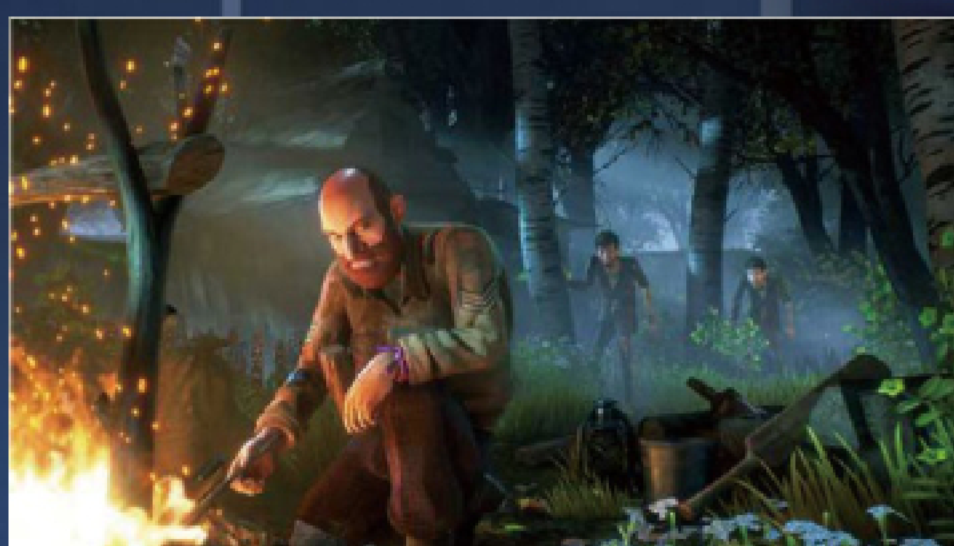
而且别忘了，城市里的其他人可是会追捕不服用“Joy”的人。

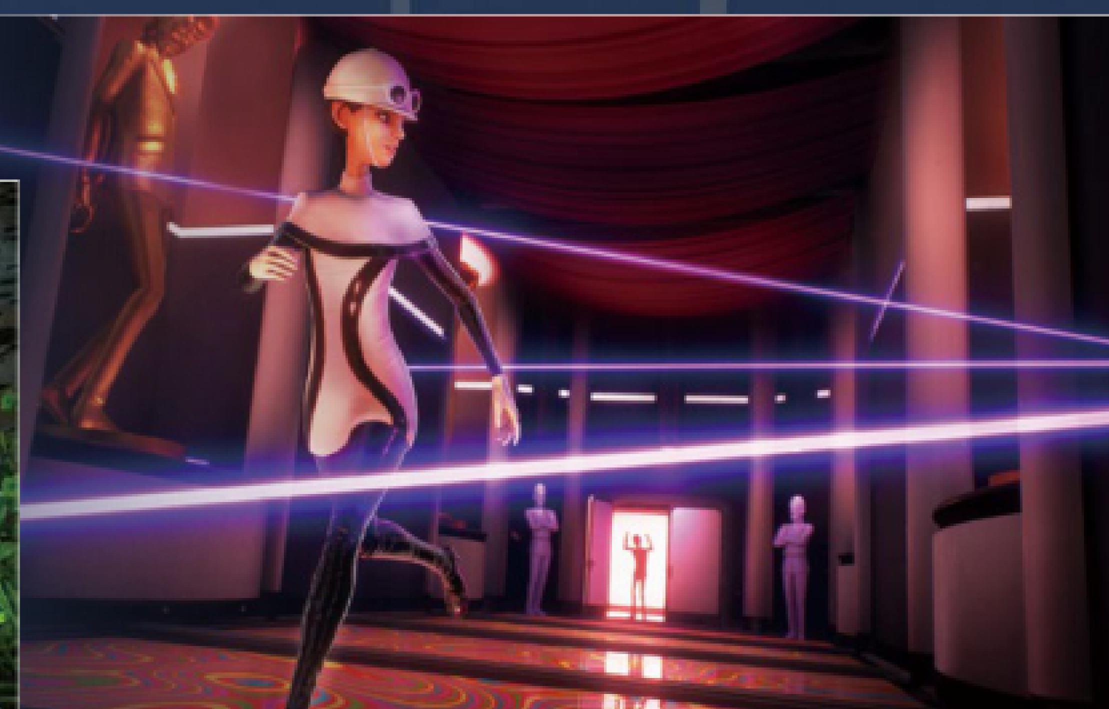


■偷偷解决敌人永远是你的最佳选择



▲玩家可以搜刮素材然后制作有用的东西，诸如道具、服饰甚至是武器。





服用“Joy”可以让自己更加自然地融入到敌人中去，但服用大量“Joy”却会带来各种不容忽视的副作用，玩家需要小心挑选服用“Joy”的时机来躲开敌人的追捕。

有中文吗？

作为一款以剧情为主的游戏，国内玩家最关心的莫过于“有没有中文”了。从现在看来，无论是官网还是 Steam 的页面上，本作依然是“毫无中文痕迹”。但是本作开发商 Compulsion Games 在七月初在社交媒体上回答玩家的问题，被问到是否支持中文时，开发商回答了一个中文字：是。虽然官方还没有出正式公告，但这下看来期待本作的玩家可以放心了。





TIPS 另一条世界线：在本作的世界观中，纳粹提前执行了“最终解决方案”（屠杀犹太人），并促成了“大德意志第二帝国”的诞生，德国也因此获得了二战的胜利，而英国则成为了纳粹化学兵器的试验场。

文 鱼丸 美编 01

另类视角发现游戏无处不在

探索厄瓜多尔小渔村 圣马里亚尼塔中的电子游戏踪迹

从被压制、抗拒到繁荣盛放，这一路走来，电子游戏经历了无尽波折；从被核心玩家一路跟随追捧，到成为人们茶余饭后娱乐生活的必备元素，电子游戏一路跌跌撞撞地走进了属于自己的黄金时代。多年以前，电子游戏对许多人来说还是奢侈品。在主机昂贵的年代，人们只好走进时代催生的特有产物——包机房中，去体验虚拟世界的美好。时代的发展带动游戏开发技术的革新，电子游戏变得越来越触手可及，玩家群体日益发展壮大。越来越多的人探索着电子游戏的无限魅力，难以抗拒。在世界上那些平时不容易为大家所提及的角落，总有着那么一些人，此生与电子游戏有着难以割舍的联系。

沿着海岸线一直走，如果你一不小心选择了不同的方向，圣马里亚尼塔便会和你失之交臂。这个位于厄瓜多尔境内的小渔村，嵌在曼塔和太平洋之间，人口只有 5000 人左右，地图上很难找到它的踪迹。那些到访过圣马里亚尼塔的人，几乎都是误打误撞。从圣洛伦佐到曼塔的路上，在某个十字路口不经意地转错了方向，或是在游览帕克什野生动物保护区之后，出于好奇想去海边看看，都有可能闯入那个隐匿的小世界。

圣马里亚尼塔的道路平整，人行道却全然不同。在一些略显简陋的茅屋旅馆房间看出去，能够看到令人羡慕的海景。如果恰好赶上合适的季节，还能透过窗户观赏鲸鱼。看似被风抚平的沙滩绵延数千米，空旷而辽阔。逐渐有业余风筝冲浪者和数字游民在海浪或是光纤网络的吸引下流入这个小村庄。事实上，直到 2016 年，村子里才有了光纤网络。大多数时候，沙滩上都只能看到渔民拖拽着自己的战利品，时不时地会有鹈鹕从海上掠过。


■圣马里亚尼塔街景。

厄瓜多尔的游戏文化并不盛行。只有像瓜亚基尔、曼塔以及首都基多这样的大城市才会有大量网吧存在。虽然这些家庭经营的小型企业提供电脑和主机租赁服务，但和亚洲、欧洲能够容纳上百人的大型网吧相比，可谓相形见绌。在这些大型网吧中，玩家置身于烟雾缭绕的房间里，用高端机器跑着“游戏马拉松”。

从经济角度来考虑，电子游戏对于厄瓜多尔本地人来说依然是奢侈的爱好。截至 2015 年，厄瓜多尔的全国最低工资水平已经排在拉丁美洲

几个工资水平最高的国家之列，但是每月依然只有 354 美元。（厄瓜多尔官方货币在经历 1998～1999 年的经济危机之后定为美元。）正因为如此，游戏商店更愿意提供盗版商品和破解机器。圣马里亚尼塔的生活节奏十分缓慢，人们大多都很传统，生活的重心都会放在家庭上。在这样的地方，人们彼此互相了解，彼此熟识。新生命的诞生、死亡和生日都会全村出动。很多年轻女性 16 岁时组建了自己的家庭，丈夫的一生都是在为供养家庭而奔波。在圣马里亚尼塔，人的一生平淡无奇。生于此、长于此，死后长埋于此，与似乎永不改变的山景为伴。

无论你身处何地，人们对于“乐趣”的追寻都不会有太大出入。无论你去哪儿，即便网速奇慢、工资水平低，甚至连计算机水平都很低，人们也会想到玩游戏的办法。在圣马里亚尼塔，如果有人能够研究人们想要的游戏，他们也很可能没有电脑或主机来玩，更不要说差强人意的电脑网速让他们根本无法在线与朋友一起玩。多亏村子附近的曼塔有小型电子商店，以及偶尔从遥远的瓜亚基尔用卡车运来的游戏，当地的孩子和 20 多岁的年轻人才能够避开这些困难，激发起对游戏的热情。

圣马里亚尼塔的主干道上，卡车和摩托车来来往往，带来瓜果蔬菜和生活必需品。沿着大道走到村子中货品交易的主要场所提达玛格丽塔——一个外墙刷着明亮红色的杂货店，右手边就能看到一个纸制品商店——Joel，同时，这也是当地的网吧和游戏厅。每到放学后，孩子们都会来到这里付一美元写一小时家庭作业，这也是他们能够接触到电子游戏的地方。纸制品商店的老板凯瑟琳·阿尔维亚笑着说：“他们一般都会付一小时的费用，如果作业完成快的话，就会用剩下的 20 分钟玩游戏。我们通常都会额外给他们半小时。”

13 岁的罗伊·阿尔维奥·维拉对这种似乎已经固定的流程十分熟悉。阿尔维亚站在商店后门对着自家房子喊一声，阿尔维奥就会立刻冲出房间，6 岁的弟弟埃斯特班紧随其后，冲到放在仅有的三台电脑前破旧的椅子上坐下。电脑的屏保上全是热门电影和游戏海报：《街头霸王》、《钢铁侠》，还有《速度与激情》。即便看到屏保上各色各样的推荐，两兄弟也丝毫不被干扰，他们打开电脑只有一个目的：玩《横行霸道 圣安地列斯》。

阿尔维奥玩《横行霸道 圣安地列斯》不仅仅是因为这是他最爱的游戏，很大程度上是因为这是 Papelaria Joel 商店里惟一一款游戏。Tienda Margarita 商店店主伊万·阿尔维亚关停自己的 PS 租赁业务后，村子中玩游戏的选择变得少之又少。大多数时候孩子们聚集在 Papelaria 都不只是为了写作业，更多的还是为了探索丰富多彩的游戏实际。在很多人看来，Papelaria 只有一款游戏确实让人震惊，为此孩子们也抗议过很多次，但是 Papelaria 尽力了。凯瑟琳无奈地说：“电脑真的太慢了。”她们甚至想过卸载《圣地安列斯》，但是凯瑟琳不允许自己这么做，这是孩子们的最后一片乐土。

阿尔维奥 6 个月前开始玩《圣安地列斯》，他一周来商店两次，每次能够玩两小时。某种意义上来说，全世界的家长对于孩子玩游戏的态度都是一样。当地的家长们看到孩子花太多时间玩游戏，也会向凯瑟琳抱怨，但是迄今为止，这些青少年依然是 Papelaria 最大的顾客群体。他们享受着 Papelaria 给他们的额外游戏时间，早已经成为了一种依赖。

对大多数村民来说，安装一条像样的宽带费用太高，所以大多数家庭都会选择和邻居共享一条线路，这样一来网速变得更慢。网络游戏早已不在他们的游戏选择之列。即便如此，小镇人民对游戏的热情还在持续发酵着。

捕鱼是圣马里亚尼塔的主要产业。这里的每个家庭都至少有一条小渔船，男人们最终都会成为渔民，终生在到底是在海上多待两星期还是多花点时间陪伴家人之间选择。金枪鱼、箭鱼、旗鱼和鲨鱼是这里的主要渔获物。一些产品会留在当地，绝大部分都会出口到美国、欧洲、日本等地。

圣马里亚尼塔的绝大部分年轻人会在 18 岁左右或是高中毕业后加入渔民的行列。有时候他们也会利用假期捕鱼赚一些零花钱。更有甚者，即便法律不允许，也有人 13 岁就开始工作。捕鱼是当地的支柱产业，但做起来也并非易事。胡安·安德烈斯是当地一家传统竹屋旅馆——Hostal Punta la Barca 的老板。许多年前，他本来想像自己的父亲和兄弟那样以捕鱼为生。但是很快发现这种生存方式并不适合自己。高难度的工作，加上要长时间待在海上，有时候一周甚至只能睡 3 个小时让安德烈斯萌生退意，继续回到学校读完了高中。

Hostal Punta la Barca 有一项特殊的业务——免费教村子中的孩子们学习真正的游泳技巧。那些生长在海边、以捕鱼为生的人们常常会与“水性好”这个词挂钩，然而这里的渔民从未掌握过真正的游泳技巧，他们会的，也只是从家人长辈那里学来的“狗刨”。到了深水区，一旦出现问题，他们很难自保。近些年，随着大型渔船的出现，滥捕滥杀的问题开始出现，近海水域被污染。为了生存，本地的小渔船只好去更远的深水区，危险系数直线增加。几年前，在一场捕鱼事故中，一艘大渔船撞上了当地的小船，12 名渔民溺水而亡。许多个家庭失去了主要劳动力，只好依靠保险为生。Hostal Punta la Barca 便开设了义务游泳课程。

圣马里亚尼塔紧靠大海，教育机会和职业选择都非常少，这里的生活形成了不变的循环。小孩长成男人，男人成为渔民。鱼越来越少，待在海上的日子也逐渐从按天计算变成了按星期计算。乏味而平凡的生活中也会有一些不经意的变化。以前，渔民们将时间都花在了海上，如今空闲时间他们有了新的激情。不止是圣马里亚尼塔的孩子们喜爱电子游戏，村子里的成年男人也开始爱上电子游戏，甚至将游戏带到了他们的渔船上。

在阳光暴晒的海上，在夜深人静只能听见浪潮声的孤独渔船上，这些年轻人与电子游戏为伴。出海、捕鱼、收网，长时间的体力劳动之后，绚烂多彩的虚拟世界成为了他们最大的慰藉。在这里，想要拿到游戏主机和游戏都会非常困难，常常会出现这样那样的问题，好在，还有那么一些人，为这些年轻人提供者走近电子游戏的渠道。每当他们开启新的航程，向太平洋更广阔的深水海域进发，也就意味着他们有更多的时间来玩游戏。游戏世界成为了千篇一律的生活之外的理想国。

■只有一款游戏的游戏厅 papeleria。



阿尔维奥玩《横行霸道 圣安地列斯》不仅仅是因为这是他最爱的游戏，很大程度上是因为这是 Papelaria Joel 商店里惟一一款游戏。

3DS的后续机种到底是不是NS？

关于3DS和NS

任天堂掌机 3DS 与 NS 间是否存在着以新代旧的关系，答案应该是必然的。然而在任天堂的新社长古川俊太郎在谈到这个话题时却称：NS 的定位仍是家用机，与 3DS 并存并不矛盾。而 3DS 的后续掌机，则正在“探讨各种各样的可能”。

不久后，雷吉在接受采访时也谈到了关于两部游戏机的计划：让拥有更成熟游戏阵容、价格更低廉也更耐摔的 3DS（目前主要是 New 2DS LL）来吸引家长买给孩子们。当小孩子喜欢上任天堂的游戏后，在可以支出更高的娱乐消费时，就会转向更新更强的 NS 上。雷吉这话并非是空谈，事实上很多掌机玩家，都是在 NDS 时代玩 GBA 入的游戏坑，而雷吉在说这番话时，3DS 也在 5 月份的北美市场以 1.1 倍的销量增幅小小地配合一下。在雷吉这番话中，3DS 和 NS 本身就有着传承关系。

任天堂两个高层的两种说法，都集中到了一焦点上，那就是 3DS 和 NS 的关系。

NS到底算不算掌机

在讨论 NS 到底算不算是 3DS 后续掌机之前，不妨先明确下 NS 到底算不算掌机。NS 的最大特点就是既可以接到电视上玩，也可以外出时直接游玩，虽然外出时续航时间不算是很理想，但对于一般的短程车程来说也够了，更何况这个年代的移动电源也非常普及，续航的影响也被进一步降低。

在满足了“外出携带随时游玩”的掌机特点后，再来看游戏，E3 的发布会上，《精灵宝可梦》的新作《Let' Go》正式公布，而在公布了这款面向轻度玩家的作品之后，还宣布 2019 年末将在 NS 上推出“《宝可梦》系列”的正统续作。我们知道，《精灵宝可梦》是非常具有代表性的掌机游戏系列，衍生作品可以出在主机平台上，但正统系列一定是登陆在掌机上，因为只有掌机平台的随时随地玩的特性才能全面展现游戏的最大乐趣。显然，别管 NS 被任天堂定义成家用机还是掌机，在游戏上 NS 已经把掌机的接力棒给接过来了。

而从玩家的角度讲，掌机模式也将游玩的时间和空间都扩大了很多，尤其是日常忙于工作家庭、或者喜欢到处走而随身携带游玩的玩家，NS 扮演的主要角色都还是掌机。

两件旧事

确定了 NS 到底算不算掌机后，来插说两件游戏圈子的旧事。

第一件事是 2005 年时，任天堂曾宣称 NDS 并非是 GBA 的后续主机，而是独立于家用机、掌机之外的“异质主机”。2007 年夏，任天堂北美市场部总裁乔治·哈里森在接受采访时却称：NDS 将取代历史悠久的 Gameboy 品牌，成为未来发展的重点。

第二件事是 2011 年夏，任天堂对发售半年未有起色的 3DS 主机采取了两大策略：一是宣布 3DS 大幅降价，同时切断 NDS 的大作供给，将全部游戏资源供给 3DS。降价 + 游戏的两大策略相互作用下，3DS 终于崛起，承袭了正在快速退出市场的 NDS 的辉煌。



第一件事看似打脸，其实也说明任天堂在两个不同时期对 NDS 的不同态度。说 NDS 独立于掌机和家用机之外时，NDS 和 PSP 两大新的掌机平台正在一起经历长达半年的发售后便遭遇的冷场尴尬，NDS 成为了厂商们搞双屏 + 触摸操作的试验田，PSP 则接过了 GBA 的冷饭机头衔，相比之下，机能不如对手、拥有全新玩法但没摸出怎么自然运用到游戏中的任天堂这边更着急，所以才有第一种的“两手准备”——如果 NDS 的异质玩法实在没法融入到游戏中，就让 GB 系列的新主机上场。不过很快 NDS 就进入快车道，到 2017 年 NDS 已经稳妥地继续当掌机老大时，自然也就放下后备的 GB 系新主机的方案。

第二件事原本是第三方厂商们在主机换代、旧主机与新主机共存时惯用的一种保守策略。不光是 3DS，之后的 PSV 也遭遇了同样的尴尬而且时间更久，与当时不同，当时的便携游戏市场正被新兴的智能手机大举侵吞，而 3DS 在核心便携游戏市场也将迎来更强的场内对手 PSV。内忧外患的危难之时，任天堂便做出了壮士断腕般的果断，这才成功奏效。

NS当下是什么情况？

讲往事当然不是为了撑版面，而是为了结合我们的主题。相比 3DS 上市时，现在掌机和智能手机已经从严肃的攻防关系逐渐变为了和谐共存甚至时不时地合作。市场争夺问题即使还在也远不如当年那么残酷，而且掌机圈子里此时也只有任天堂独大，从外到内，任天堂都没有任何必要宣布或强制 3DS 退市，相反还可以用较低价格来挖掘出更大的潜在市场。

虽然任天堂方面没打算让 3DS 退出，但从游戏上看，除了《瓦力欧制造 豪华版》外已经很难有后续的本家大作支持，更多的任天堂游戏都是同时出 NS/3DS 版，不过雷吉在谈到“玩家转换计划”时也承诺：明年 3DS 将有更多的游戏。显然，如今的 3DS 的境况比起当年被强制断粮的 NDS 要强出不少，但相比和 NDS 共存时的 GBA 似乎又差了一些。

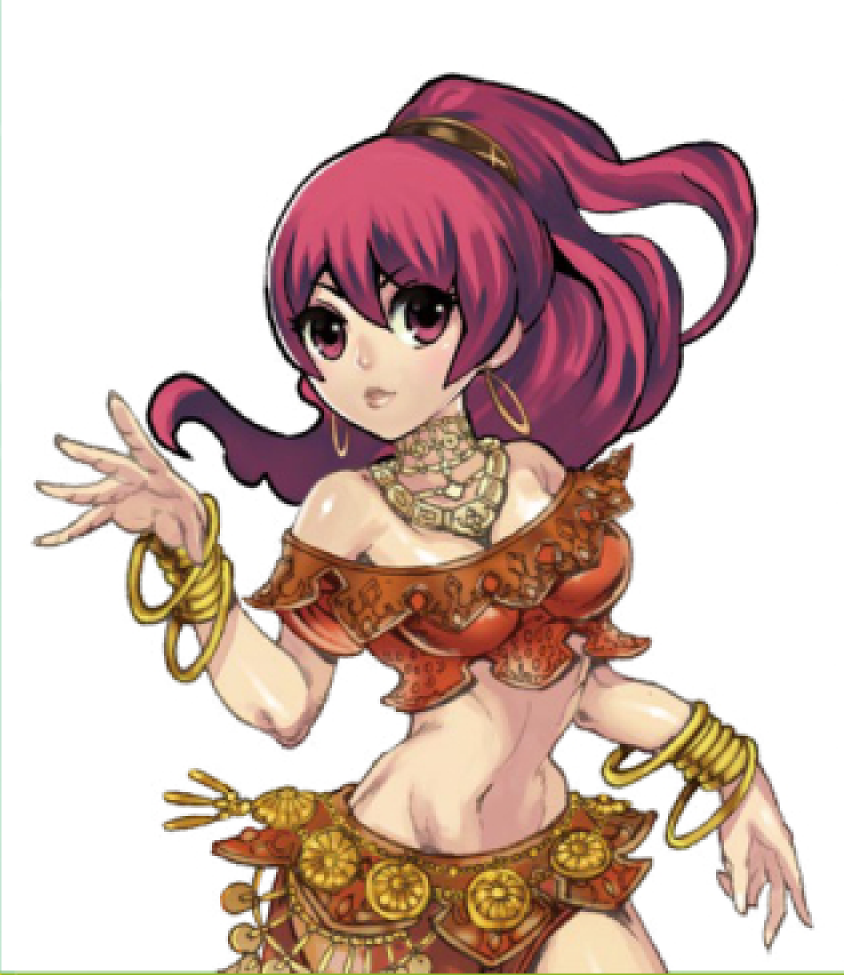
还有就是文字游戏了：任天堂迟迟不确定 NS 为 3DS 后续机种，让这个话题还在“探讨中”的原因，很重要的一点就是 NS 并不属于 DS 系（Dual Screen，主打双屏的 NDS、3DS 系列掌机），作为新的主机有更充分的理由让新旧机器共存。至于 NS 本身的表现，2018 年的上半年虽然比不上去年同期，但也还算可以，而在这种微妙的时候，给自己多留一个后备方案无论如何都不算坏事。3DS 也许还会和 NS 共存很久，但若没有意外，3DS 很可能是 DS 系掌机的最后一部了。



很多玩家们都习惯性地认为 3DS 的后续掌机就是 NS，但任天堂的高层却说出了两种似乎不同的观点，这里来说说个人愚见吧。

CROSS REVIEW

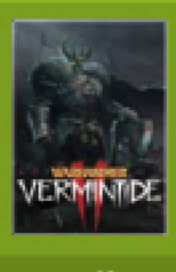
黄金眼 GOLDEN EYE



■COS 普莉姆萝泽 ■出自《八道旅人》
■Coser 秋沙雨 ■插画 西达cida

游戏月旦评

战锤 灭世鼠疫 II
Warhammer Vermintide II



下载

XOne

[22]

■Fatshark ■动作角色扮演
■2018年7月11日 ■美版

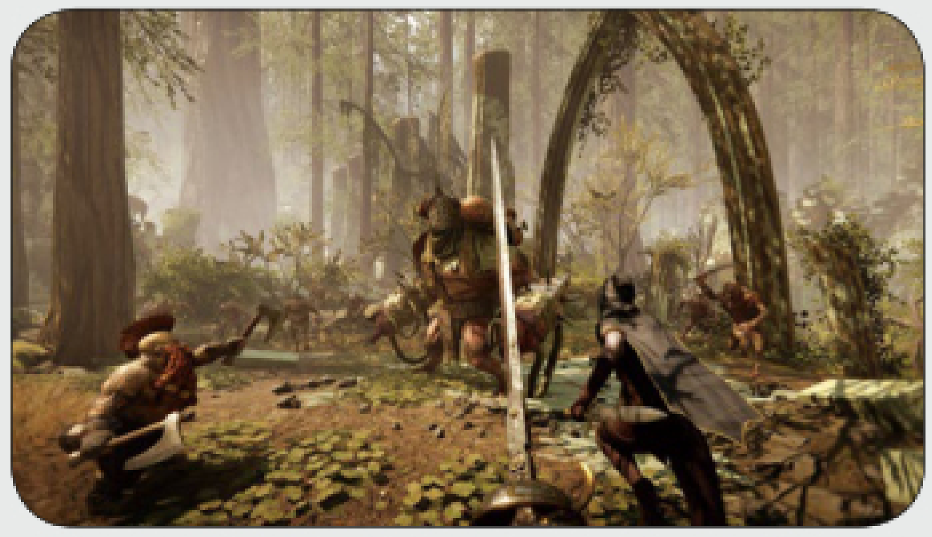
游戏简介：和前作一样，玩家依旧扮演克鲁泊尔、巴丁、凯瑞莲、萨尔茨皮雷、西耶那这五位英雄，组成四人小队来拯救边境城市赫姆加特。除了前作的鼠人以外，本作的敌人阵营还加入了混沌大军。玩家必须齐心协力才能杀出重围，拯救赫姆加特。

·多人联机 ·暴力表现 ·酣畅爽快

优点
· 耐玩度高
· 有趣的多人联机

缺点
· 缺乏引路系统
· 关卡重复度高
· 没有官方中文

前作发售已经过了 3 年，相比前作，本作的画面表现力提高了不少。作为一款联机为主的游戏，本作的技能树和刷装备设定保证了游戏的耐玩度。挑战以及每日任务的设定能够保证玩家有动力去挑战更高的难度。**但作为一款以“刷”为主的游戏，关卡数量和种类太少，不能找到几个好友一起联机的话游戏会变得非常枯燥。**游戏本身剧情缺乏彩蛋或细节供玩家发掘，有点浪费了“战锤”的世界观。虽然发售时间比 PC 版要晚，但主机版却不对应中文语言，有点可惜。


▲齐心协力对抗千军万鼠！

在整个系统架构和前作相差并不大的前提下，游戏在细节上变得更加考究。五个角色每个都有三个职业，让队伍的组合与玩法产生了更多变化。但是本作在关卡的设计上仍然显得不是很考究，13 个关卡里绝大部分内容就是一路各种杀，容易让人腻味。另外游戏发售当天就登陆 XGP 是个加分点。

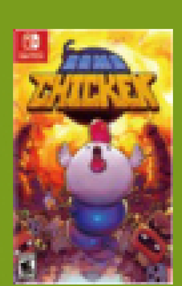
本作在一代的基础上进行了更为细致地打磨，玩法上依然是中世纪版《求生之路》，但加入了更多角色扮演要素，15 种职业加上各自独立的技能和定位让玩家享受了一把“养成”的快感。不足之处在于系统设计依旧粗糙，除了联机刷刷刷以外其他可玩的内容较少，希望下作能够得到进一步改进。

VG评论 COMMENTS

炭面君 评《战锤 灭世鼠疫 II》
这是一款有成长合作要素的割草游戏，画面风格统一，但游戏会给玩家压迫感，容易疲劳和迷路。游戏有明确的难度分级，并且随着难度提升对阵容和配合会有更高的要求，对于单人体验或者野队不是很友好。

rooock9 评《战锤 灭世鼠疫 II》
《求生之路》的近战版，加入升级要素变成刷刷刷游戏。

炸弹鸡
Bomb Chicken



NS

[21]

■Nitrome Ltd ■动作
■2018年7月12日 ■中文版

游戏简介：别被封面上萌萌的小胖鸡骗了，实际本作是一款硬派的动作解谜游戏。故事发生在一家炸鸡店，玩家要操作被神秘蓝色酱汁滴上以后发生变异的小鸡，利用它生出炸弹的能力逃出生天。游戏中许多动作都需要借助炸弹来完成。

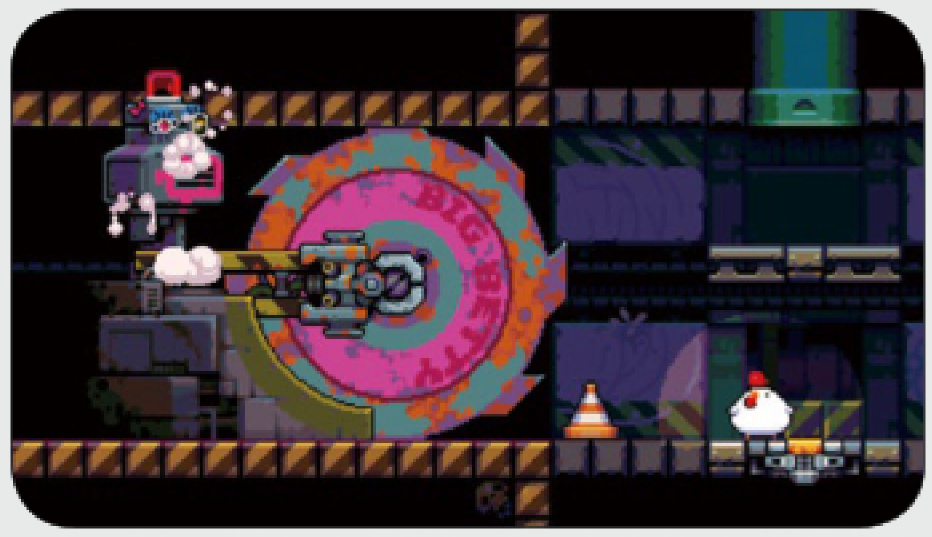
·动脑解谜 ·像素怀旧 ·硬派核心

优点
· 游戏系统深入浅出
· 解谜设计考究
· 敌人种类多样

缺点
· 难度略高

番茄沙司（实习）

本作是一部颇具创新意味的小品级游戏，仅仅依靠一颗炸弹就构造了一套丰富有趣的玩法。**游戏夸张地将移动按键以外的所有按键都设为了放置炸弹**，其中无论是向上移动、进行战斗、打开机关统统都需要炸弹来解决。偏偏这个炸弹还非常不稳定，放着不动自己就会爆炸，敌人的攻击也会引爆它。因此在与各种敌人和陷阱紧张地周旋时，玩家也要时刻注意别被自己的炸弹炸死，这既增加了游戏的紧张感与趣味性，也让游戏时刻充满挑战。


▲由于小鸡一触即死，所以在机关重重的迷宫里，解谜稍有差池就要重新来过。

松风（实习）

本作像素风格下白白胖胖的炸弹鸡惹人喜爱，走路以及下“弹”时摇摇晃晃的动作也让人忍俊不禁。操作也简单易懂甚至没有教学关卡，玩家能够快速上手。虽然操作不难、动作不多，但搭配上不同的关卡设计以及敌人配置却衍生出了各种可能性，后期的高难度关卡也足够满足喜欢挑战的玩家。

本作以经典的像素图形和鲜艳的色彩表现出浓厚的“SFC 风格”。玩家只能用放置炸弹的方式渡过一个又一个难关，看似操作简单，实则考验玩家的应变能力，部分限时的机关更令游戏充满紧迫感。然而操作过于简单也成为了本作的缺点之一，除了移动与放置炸弹外没有任何其他的操作，趣味性打了折扣。

VG评论 COMMENTS

曹毅 评《炸弹鸡》
绝对的魔性游戏，就算多次变烤鸡，还是玩得停不下来！

Defectus 评《炸弹鸡》
这会是林克的噩梦！

八道旅人

オクトパストラベラー



NS

[26]

■Square Enix ■角色扮演

■2018年7月13日 ■日版

游戏简介：本作是由曾打造了《勇气默示录》的团队主导开发的一款正统日式 RPG 游戏，故事发生在一块名为奥斯泰拉的大陆，玩家将从 8 名主人公中选择一名在世界各地自由旅行，并书写属于自己的冒险物语，同时也有机会让其他 7 位角色成为同伴。

·内容海量 ·像素怀旧 ·策略战术

优点
· 画面风格令人怀念
· 游戏内容分量十足
· 音乐品质优秀

缺点
· 剧本较为平淡
· 主角之间缺少互动
· 整体缺乏惊喜亮点

本作有着浓厚的 16 位机时代经典 JRPG 的风格，而战斗系统则延续了《勇气默示录》的风格和特色，职业和技能的搭配值得玩家细细研究，各种场景技能的设计也很有趣。8 位主人公各自的主线剧情采用四幕话剧风格进行演绎，有着良好的观感。不过剧本本身相对平淡，各角色在主线剧情中也没有太多互动这点比较遗憾。而涉及游戏最重要的背景设定，**能够将八个角色的故事串联在一起的核心线索被放在了隐藏支线中**，也在一定程度上会影响玩家对剧情的理解。



▲ SFC 时代的像素风格画面会让老玩家们非常怀念。

复古的画面素材搭配上现代的画面处理效果之后呈现出来的景色却是别有一番风味的魅力，配合动听的音乐更是能让人沉浸其中。每个主角都有着自己的特色，战斗职业的更换与战斗队伍的搭配对于把控战况至关重要，玩家能够根据自己的倾向来搭配出自己喜欢的队伍。

无论是战斗系统还是越级探索等要素，本作都从方方面面呈现了 JRPG 该有的经典魅力。故事上虽然与一般的 RPG 相比显得平淡，但类似舞台剧风格的剧本使得整个故事节奏流畅，而且玩到最后会发现隐藏的共通剧情。可惜现在这种环境还不是全程语音，让剧情表现力大打折扣。

VG评论 COMMENTS

EvanLL 评《八道旅人》
虽然角色没啥交集，但是这个游戏的叙事实在太美妙！不管是剧本、台词、配音和音乐都给人深深的代入感和享受。

囧斯基 评《八道旅人》
语言可能会阻碍你接触这款游戏，但这是一款佳作毋庸置疑。画风也可能会阻碍你接触这款游戏，但这是一款风格独特且复古的好游戏。

前进！奇诺比奥队长

進め! キノピオ隊長



3DS/NS

[22]

■Nintendo ■益智解谜

■2018年7月13日 ■日版

游戏简介：本作是以“《马力欧》系列”中的 NPC——奇诺比奥为主角的一款解谜类游戏，玩家需要在一个个 3D 箱庭关卡内找到闪耀的金星，救回被大怪鸟抓走的小伙伴。游戏共分为 3 个主线章节与数个额外小关卡，并且收录了《超级马力欧 奥德赛》主题的全新关卡。

·动脑解谜 ·家庭悠闲

优点
· 舒服的画面效果
· 有趣的机关谜题
· 萌力十足的角色

缺点
· 耐玩度不足
· 难度偏低
· 玩法单调

本作虽然只是一款小品级游戏，但出色的 3D 视觉效果与巧妙的关卡设计却给人一种精致之感。受制于主角的“弱小”，玩家大多时候都无法与敌人正面硬刚，如何恰到好处地运用地形、机关、道具是完成闯关的关键，同时也是游戏的乐趣所在。本作在 Wii U 版的基础上追加了少量新关卡，在掌机模式下能够使用舒服的触屏功能，但除此之外的内容基本一致，前作中要素较少、玩法不够深入的缺陷也没有得到改善。对于有过前作经验的玩家而言，本作的吸引力不大。



▲箱庭关卡中的要素非常丰富。

整个游戏由若干个关卡组成，每个关卡都只需要很短的时间即可通过，可以随时随地来上一局，非常适合掌机的特性。游戏总体难度不高，不过每个关卡都会统计玩家的金币数量和过关时间，还有隐藏的特别挑战，可以说是小游戏有大智慧。不过游戏没有中文，虽不影响游玩，但有可能看不懂特别挑战的条件。

这是一款对“箱庭”这个词语进行了极好诠释的游戏作品，小小的箱庭关卡中有美景有收集也有谜题。**由于游戏有不少与空间结构相关的谜题，本作特别适合用来锻炼小朋友的空间想象能力。**在新要素上，四个新增关卡能让玩过《超级马力欧 奥德赛》的玩家倍感亲切，但 NS 版双人模式的体验稍显别扭。

VG评论 COMMENTS

如途所示 评《前进！奇诺比奥队长》
小型箱庭游戏的典范，部分场景有大作的潜质，可惜受限于游戏格局，给人一种束手束脚的感觉。

舟舟小虾米 评《前进！奇诺比奥队长》
益智类游戏，很有乐趣，就是奇诺比奥队长的声音太魔性了啊！

三日月

笔者一直认为“《战锤》系列”的世界观从某种意义上来讲比它的游戏还要有趣。“《战锤 末世鼠疫》系列”也是如此，最新作《战锤 末世鼠疫Ⅱ》依然没有发挥《战锤》世界观庞大的优势，而是单纯地做成了一款平淡无奇的改编游戏，对于《战锤》爱好者来说无疑有点可惜。

水无月

对于我这样的传统 JRPG 爱好者来说，《八道旅人》让我重温了一遍当年经典 RPG 的醍醐味，在通关后我不禁会想：假如这部作品的核心背景设定不是单纯作为一个支线要素出现，假如八个人的剧本能以某种方式串联起来而不像现在这么割裂，这款作品的完成度想必能更上一层楼，总之还是强烈期待续作。

三味线

关于奇诺比奥的大头部分到底是不是一顶帽子这个问题一直都被玩家们所津津乐道，其实在《超级马力欧 奥德赛》中，已经出现过戴着帽子的奇诺比奥，因此答案已经显而易见，毕竟……谁会没事戴着两顶帽子呢？其实再仔细一想，没有菌盖的蘑菇又怎么能称之为蘑菇呢（奇诺比奥的日语含有蘑菇之意）？

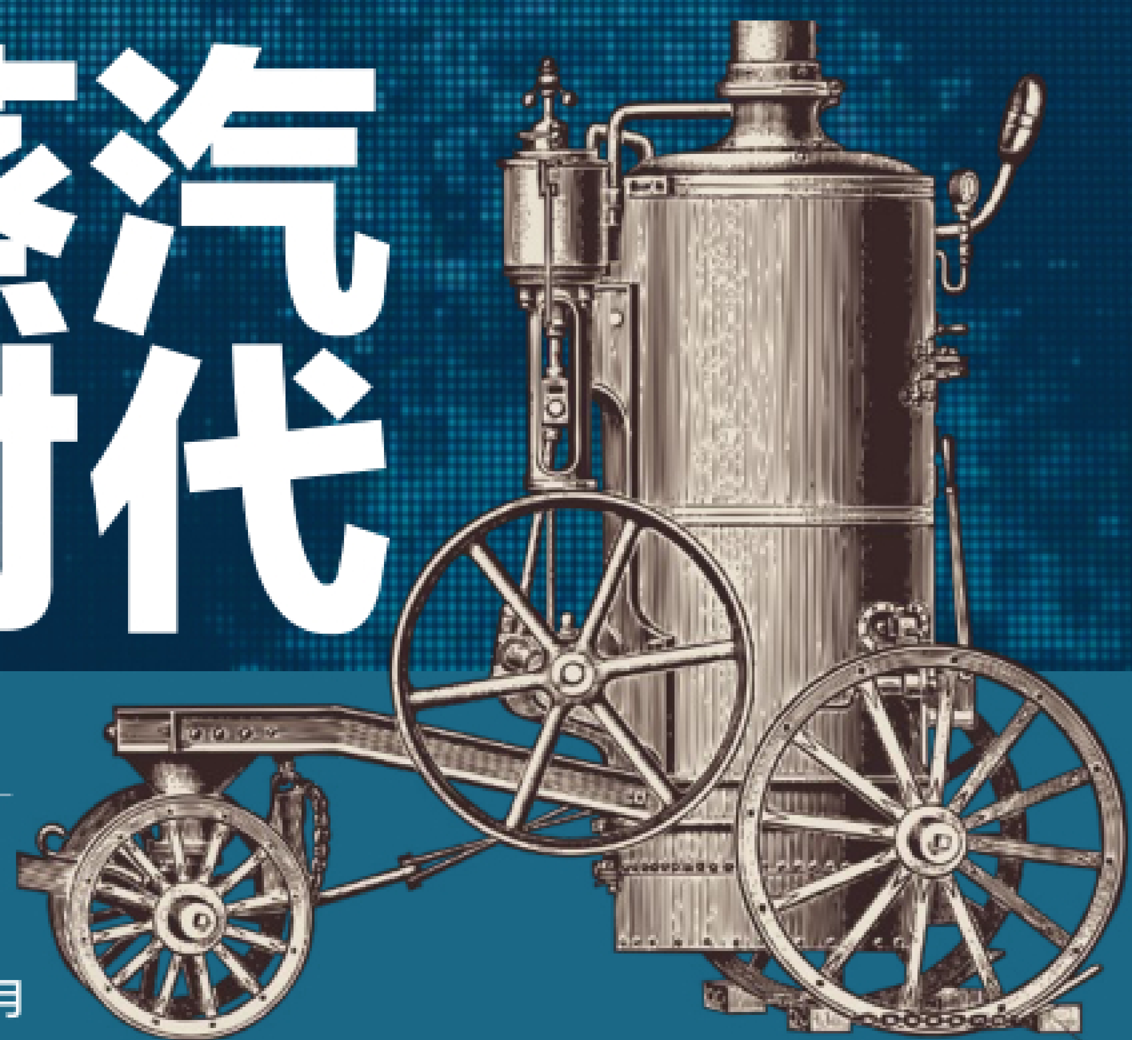
评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为**“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为**“热血推荐”**

STEAM AGE 蒸汽时代



栏目主持
稀饭&三日月



文 三日月&番茄沙司(实习编辑)

无论是游戏创作还是其他艺术创作，文化差异都是无可避免的。就好比《无间龙头》里的香港无论做得多么还原，但它依然不能完全还原出现实中，甚至是中国玩家心目中的香港。俄罗斯和日本两个国家虽然在地理环境上距离不算远，但之间文化差异却是巨大的。然而，就是区别这么大的两个文明，却因为一款游戏而被联系在了一起，并组成了奇怪的化学反应。这就是本期《蒸汽世代》所要介绍的游戏：石河伦吾的朋友们。



石河伦吾的朋友们

——战斗民族风日本不良学生游戏

○日本不良高三学生模拟器
○贴近现实生活的人物对话和剧情
○手感出众的战斗手感

评价摘选：

MoupFlower

——打工是不可能打工了，这辈子也不可能打工，只能打打架，摸人钱包来维持生活这个样子。

打架是不可能打架了，这辈子也不可能打架，只能读读书，拿奖学金来维持生活这个样子。

游戏信息

类型：动作
开发商：yeo
发行商：yeo
发售日期：2018年5月17日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

游戏简介

虽然在现实中不是什么好现象，但和黑帮题材类似，日本不良学生题材一直是各种影视游戏作品里的常客。提到像素和日本不良学生的话，很多玩家想必会立即想到“《热血高校》系列”。这个系列一直以夸张搞笑和爽快的战斗为卖点，成为了很多中国玩家童年回忆中不可磨灭的一部分。但随着年龄的增长，想必很多玩家也渐渐意识到了一点，那就是这个系列除了穿着校服打架，貌似和不良学生没什么关系……

真正的不良学生应该是怎么样的？打架固然必不可少，但逃课。喝酒和吸烟同样少不了，最好还能夜不归宿……在笔者看来，虽然我不敢肯定UCG的读者各位都是成绩优秀的三好学生，但想必绝大部分读者还是守规矩的正常学生。那么有没有一款游戏能让玩家体验当一回“不良学生”呢？《石河伦吾的朋友们》就是这样一款游戏。

本作是一款像素风的动作游戏，玩家扮演日本高中生石河伦吾，和他最好的朋友们一起，按照自己的喜好度过毕业前最后的一个秋天。和很多独立游戏一样，本作的开发团队规模非常小，整个团队只有两人：俄罗斯人yeo和他的父亲。



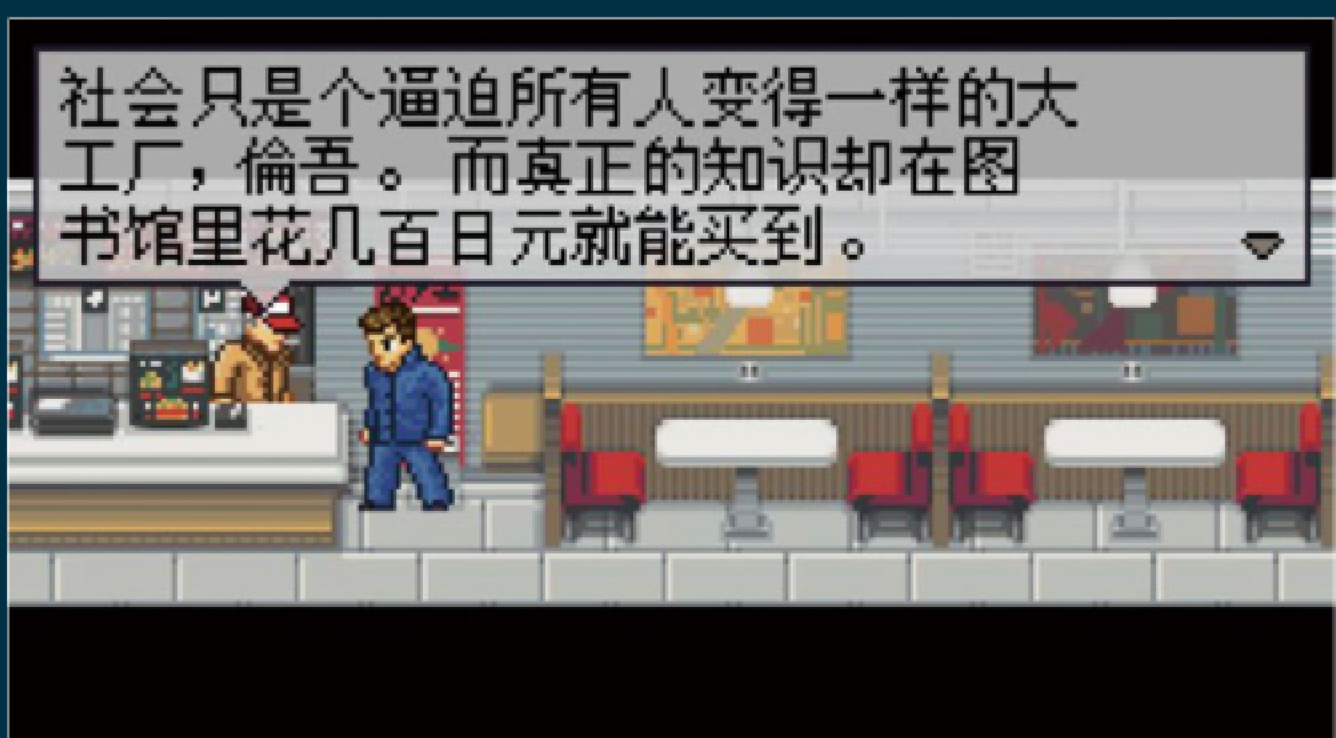
yeo 他自己是一个在俄罗斯政府工作的 IT 员工，还是一个化学硕士。按照他的自我介绍，他自己在高中和大学时是一个不良少年，而且对打架也算是略懂一二，因此游戏中几乎所有的角色动作，都是用他自己的照片描出来的。而他老爸则是退休后没事干，被他拉过来帮忙做像素动画。怎么说好呢，从介绍就可以看出来，yeo 的确是战斗民族出身的，如果他懂日文的话，大概可以和“《如龙》系列”制作人名越稔洋成为好朋友……

是的，他还不懂日文，但就是这样一个不懂日文的俄罗斯人，靠自己（和老爸）做出了一款以日本不良学生为题材的游戏。游戏的战斗非常硬派，虽然操作非常简单，除了奔跑外就只有拳、脚、防御三个操作，但配合不同的方向键，角色可以打出华丽的干架招数，由最基本的过肩摔到 540 度回旋踢应有尽有。



然而除了干架，作为一个学生，特别是一个还想着至少要好好毕业的高三学生，玩家每天都需要考虑很多除了干架外的东西。例如打工赚钱以满足自己的日常开支、好好学习然后获得奖学金、去健身房或者拳击馆锻炼、去酒吧打桌球或者像个无可救药的不良学生一样：逃课然后和其他学校的不良学生打架。游戏中还有很多同伴供玩家选择，这些同伴除了有不同的能力以外，他们各自也有属于自己的故事，而当这些故事交织在一起时便组成了本作的主线剧情。

游戏中还有很多看似无用实际有用（有些则是真的没用）却能够增加沉浸感的设定，例如吸烟（毫无实际用途，但烟没了还想抽就要去买）、插裤口袋，玩家还可以和场景互动，例如在长板凳上坐下、趴在阳台上看风景，甚至连平时上课，玩家都可以在认真听课、看天花板、看窗外和趴在桌上睡觉四个动作里随便切换。而实际上按照作者的介绍，本作其实连战斗都是“多余”的，他想给予玩家的是一种体验：玩家扮演着石河伦吾，无论你是在干架、学习、吸烟、喝酒还是每天摸鱼，你都只是在那个世界里生活而已。



▲在国内团队的协助下，本作的中文化非常贴地气。

而这既是本作的特色和最大卖点，也在某种程度上成为了本作的缺点。正如上文所提到的那样，游戏里很多要素都是多余的。无论你成为干架之王，还是成为三好学生，都不会对主线剧情和游戏世界产生太大影响。只要玩家愿意，玩家甚至可以一路睡到通关。游戏缺乏适当的指引来提示玩家推进游戏，玩家很多时候既不知道自己要去哪里，也不知道自己要干什么。玩家可能需要花上不少时间才能搞清自己在游戏里想干什么或者能干什么，去成为一个什么样的“石河伦吾”。

由于人手不够、经验不足、开发过程中遇到过不少意外，并更换过数次开发软件的缘故，游戏中存在着不少 BUG（作者自己也很大方地承认了，并开始努力地修复这些 BUG）。但瑕不掩瑜，本作依然是一款值得各位玩家尝试的独立游戏，喜欢“《热血高校》系列”或者同类题材的玩家不妨尝试一下。

另外作者别人对游戏本地化的态度也非常积极，在 Indienova 团队和国内游戏解说 UP 主“谜之声”的协助下，本作的中文版也在 6 月底完成汉化和润色。作者最近甚至开始找日文翻译并试图将游戏推广到日本市场（毕竟那里才是不良学生的发源地），即便放在独立游戏圈，这种态度也是非常值得赞赏的。



▲顺便一提，但还没有被中文化的时候，主角的名字被部分国内媒体翻译成“石川林檎”，被不少玩家吐槽不良学生的头目名字为什么这么萌（林檎的日文意思为“苹果”）。

Rifter

——速度就是一切

○爽快的速度感

○80年代的复古画风与音乐

○值得挑战的硬派难度

游戏信息

类型：动作
开发商：IMakeGames
发行商：IMakeGames
发售日期：2018年7月12日
用户评测：好评
是否有中文：无

游戏简介

IMakeGames 是一家由 Maximilian Csuk 创立，位于奥地利维也纳的个人游戏工作室。拥有计算机科学硕士学位的 Csuk 热爱游戏，早在 2012 年他就加入到了游戏开发领域当中。到目前为止，他以一己之力推出了四部作品，其中《Nubs' Adventure》也曾登陆过 Steam 平台，虽然销量不高，但购买的用户都给了这部作品较高的评价。而在这部作品完成之前，Csuk 便已经开始了《Rifter》的开发，但到了正式发售时，已经制作了整整三年。

那么这款游戏的质量到底对不对得起它的开发时间？下面我们就来谈一谈。

在玩法上本作是一个追求速度的跑酷游戏，奔跑、摇荡、冲刺是系统最重要的三个要素，主人公向前奔跑就可以获得一定的速度，利用摇荡机关可以获得离心力，而靠着冲刺机关则可以获得前冲力，当主人公连续利用场景内的机关进行移动时就可达成 Combo。因此可以说游戏的精髓就是利用场景的机关连续加速，体验闪电一样的速度感。

不过本款游戏的关卡设计得并不简单，其中有着大量的伤害地形和即死地形，有时本想风驰电掣地通过关卡，却不想一头撞在悬崖上，最后被弹在水塘里一命呜呼。而在一些特殊地段，因为速度太慢而被卡在进退两难的位置也时有发生。



在敌人设计上本作也一点不含糊，玩家往往难以将其直接击破，例如有些敌人正面带有防护罩，直接攻击不但无效，而且角色会损失生命值，但若利用机关绕至敌人后方弱点处，即可利用前冲将其撞个稀烂。如果操作不够娴熟，可能一些位置刁钻敌人会多次击败玩家，但若掌握了技巧便能在高速中将敌人一个个轻松消灭。在这样的难度下，游戏处处都在考验着玩家的瞬间判断力，一线天堂一线地狱的体验大大增加了游戏的紧张感与刺激程度，当玩家已经完全了解系统与操作，以毫无停顿的高速通过关卡时，会有着非常爽快的感受，和极佳的观赏性。

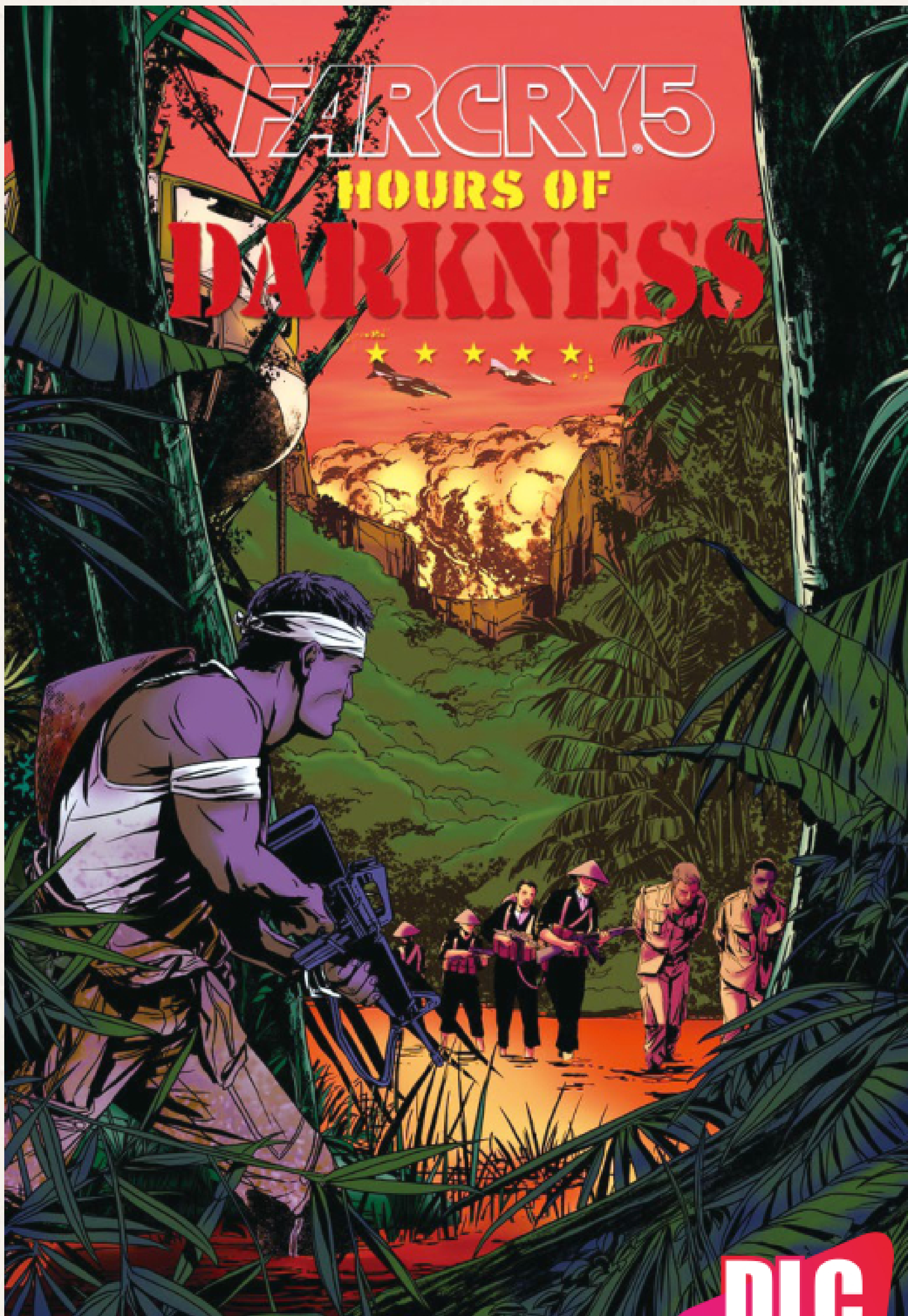
尽管玩家往往是风驰电掣地遨游在《Rifter》的世界中，它的美术风格和音乐风格也仍然令人难忘。在本作中开发者非常创新地采用了霓虹风格的人物与场景设计，简单的多边形背景下却镶嵌着各种抢眼的霓虹边框，主人公拉着亮绿色的霓虹长线高速穿过背景时能够给人以强烈的视觉冲击，而复古的色调也使游戏多了一层独特的韵味。在音乐方面由 Zombie Hyperdrive 领衔主导，这是一支擅长制作 80 年代合成乐的乐队，由他们创作的背景乐中的律动鼓点配合着游戏的高速画面，让人热血沸腾。

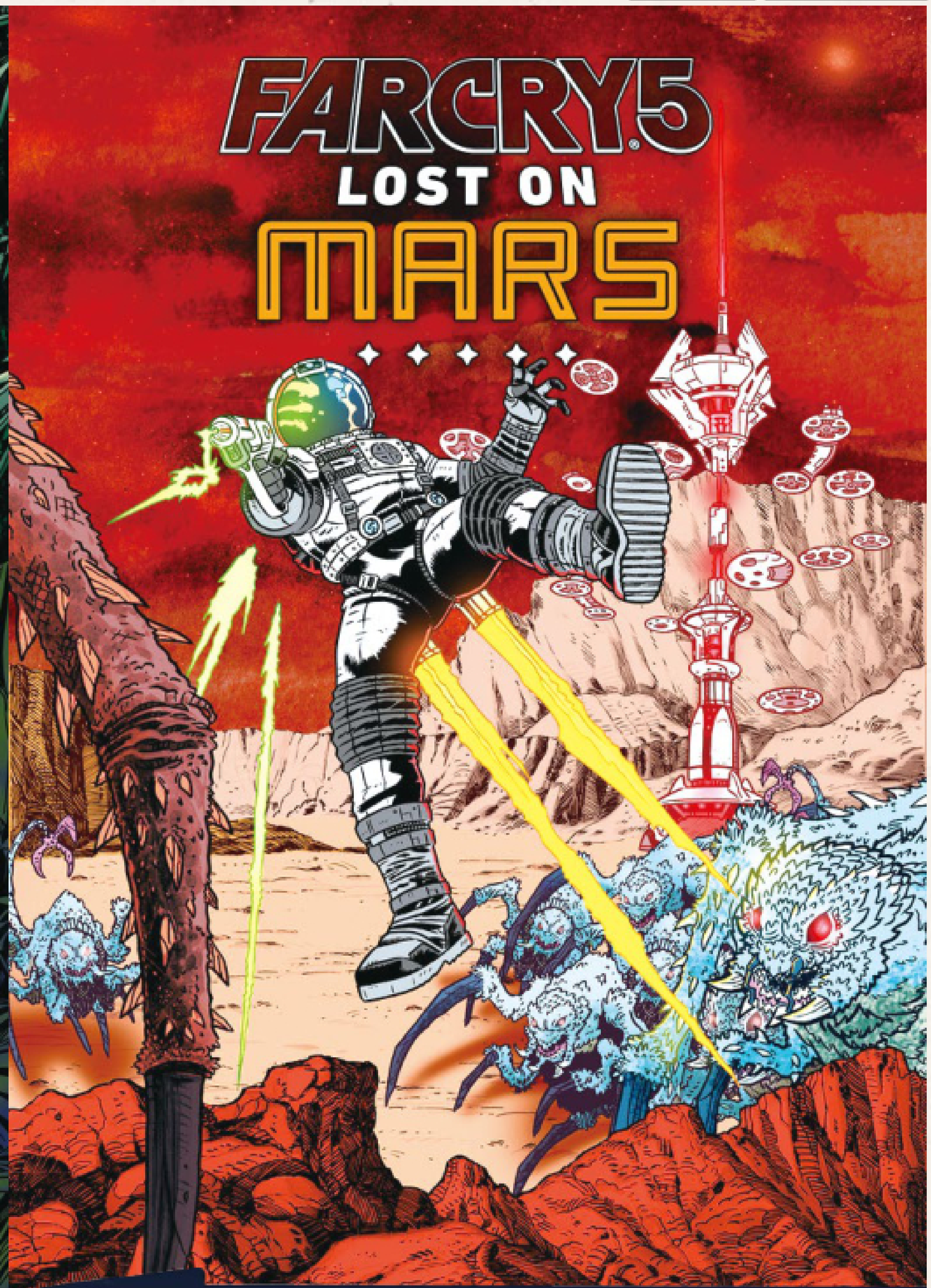
综上所述，如果你是一个喜欢 80 年代复古风格，雷电一般的速度感，以及稍有差池便会死掉的紧张体验的玩家，这款作品绝对不容错过。



评价摘选：

一生随心苦乐不改
——年纪大了，手眼配合能力比较差，死的是不要不要的，但是很好玩，就是需要一定的反应能力，很多地方如果没做到眼疾手快基本就是GG。





DLC 补完计划 DLC GUIDE

本文对应语言：简体中文
本文对应版本：1.08
全成就/奖杯所需时间：各5~6小时

《孤岛惊魂 5》的前两个 DLC《黑暗时刻》和《火星迷航》已经分别在 6 月 6 日和 7 月 18 日发售，两个 DLC 都给玩家提供了新故事、新地图和新武器，而且玩法和侧重点都有所不同：前者重视潜入，而后者则是各种未来武器和无厘头的搞笑剧情。本作的第三个 DLC 预定将于 8 月发售，玩家将参与导演盖伊 · 马弗的电影拍摄，和丧尸展开厮杀。

孤岛惊魂 5		UbiSoft	
Far Cry 5		主视角射击	中文版
2018 年 3 月 27 日	本地 1 人 / 在线 2~12 人	无对应周边	
售价为 420 港币			

PS4 XOne

※Steam已同步发售

黑暗时刻

游戏目的

《黑暗时刻》的玩法非常自由，玩家在 DLC 的目的只有一个：抵达撤离点，然后在敌人的围攻下撑到友军的救援到达。在不考虑成就 / 奖杯的前提下，玩家可以无视路上的所有敌人 / 据点 / 支线。完成全部挑战也只会影响最后的大合照而已，并没有任何的奖励。



© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

探索和挑战

完成挑战（支线）的奖励一般都是空袭代币和情报。前者是发动空袭所必需的消耗品，后者则只是单纯的标出探索点。在众多挑战中，意义最大的只有四个：营救三个队友以及摧毁高射炮。除非是完美主义者，要不然其余挑战推荐无视，在探索路上顺便做做就可以了。

虽然 DLC 的大区域只有一个，但这个大区域按照高射炮的“射程范围”划分出了数个较小的区域。在高射炮范围内，玩家不能使用空袭。鉴于玩家进入新区域时会看到不能使用空袭的提示，玩家可以将其当成是区域划分的一个标准。

和系列以往惯例的“爬塔”类似，玩家每到达一个新区域后，当务之急就是先摧毁高射炮。摧毁高射炮除了可以解锁空袭以外，还可以解除一定区域的迷雾和显示部分敌人的具体位置，其中最重要的当然是三个队友的关押位置。当然，三个队友的位置是固定的，玩家直接去营救也是可以的。

求生本能

本 DLC 主打潜行，玩家和敌人都不太耐打，因此在敌众我寡的情况下，正面冲突对玩家非常不利。“求生本能”其实就是潜行版的“连杀奖励”，只要玩家无声击杀（手段不限）敌人就可以解锁技能，连续击杀四人就可以依次解锁四个技能。当玩家被敌人发现时，就会失去全部技能，玩家需要重新连续击杀四人才能重新解锁技能。

求生本能在本作中非常重要，最根本的原因就是本作的敌人视线范围比本篇远上不少，然而场景太黑，导致很多时候玩家没看到敌人反而先被敌人看到。技能中的自动标记能让玩家避免很多麻烦。值得注意的是，除了被敌人发现，求生本能还会在玩家退出游戏后失效，每次重新开始游戏后玩家都需要重新发动求生本能。



生存模式心得

生存模式下，玩家只能同时带两种武器（一把次要武器和一把主武器），其余能携带的道具最大值减少，敌人攻击力提高，虽然没有隔壁《COD》老兵难度这么可怕，但玩家顶多也就能撑三枪左右。由于这个模式主打潜入，因此只要没被敌人发现，难度其实和普通难度差不多。加上玩家已经有过一周目的经验，路线方面也已经非常熟悉，因此一路摸到撤离点并不是什么难事。不嫌麻烦的玩家可以顺便把三个队友都救上，最后的撤离部分他们还可以吸引一下敌人火力（笑）。

生存模式的最大难点在于最后的撤离部分。撤离部分推荐玩家拿好轻机枪，然后躲在文件所在地的房间里，平时主要依靠空袭清理敌人。直升机会分两次从两个方向出现，射击技术不错的玩家可以尝试直接用轻机枪射爆，来不及的话就等直升机停下，然后呼叫空袭炸掉（使用望远镜然后将空袭点直接点在直升机上）。敌人的步兵虽然数量很多，但大多只会傻乎乎地从正门进入，比较麻烦的重装兵可以利用爆炸物或者空袭解决。

成就/奖杯心得

DLC 的成就 / 奖杯非常简单，其中“不放弃任何人”需要玩家救出三个队友：小丑、摩西和乡巴佬。但只要救出就可以了，救出后就可以不管他们死活了。

而“全力以赴”以及“致命的沉默”里的击杀累计是要一周目内完成的，后者还好说，前者推荐在动作片模式下刷。野外巡逻的敌人在受到攻击后很大几率会呼叫支援，等敌人聚集后就可以炸它一波了。在最后的撤离部分，敌人会在固定几个点依次登场，背好版后利用空袭可以一次获得大量的积累杀敌数。



成就/奖杯列表

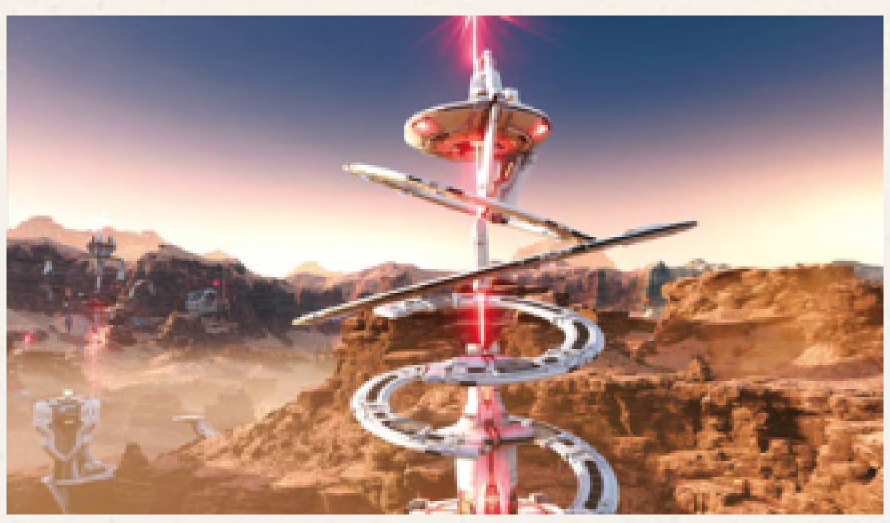
名称	点数/杯种	解锁条件
欢迎来到越南	10点/铜	完成序章
不放弃任何人	10点/铜	释放三个队友（只限主持人）
全力以赴	30点/铜	利用空袭杀死25个敌人（只限主持人）
致命的沉默	30点/铜	在解锁四个生存直觉技能的情况下，潜行杀死25个敌人
温德尔的故事	20点/铜	完成游戏（只限主持人）
人生只有一次	50点/金	在生存模式下完成游戏（只限主持人）
80年代英雄	50点/银	在动作片模式下完成游戏（只限主持人）

火星迷航

游戏目的

和第一个 DLC 相比，《火星迷航》的流程虽然一样简单，但却繁琐了不少，因为流程强制玩家重启所有终端机。期间玩家还需要收集重启所需的能量核心，能量核心的获取方法中，最简单的是直接捡取，比较复杂的是击杀蟹后。而重启终端机的方法也有很多，从传统的“爬塔”到特殊关卡应有尽有。

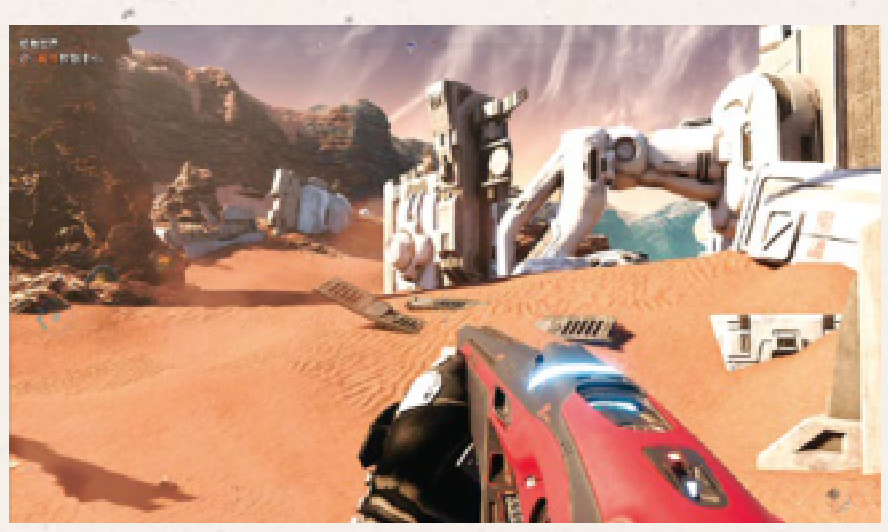
重启所有终端机完就是最终战，最终战的难度非常低这里就不多说了。需要注意的是，和第一个 DLC 类似，本作没有二周目概念，一旦通关游戏就会立即结束并且删档。对成就 / 奖杯有需求的玩家请在最终战之前完成收集相关的成就 / 奖杯。



探索与战斗

在完成序章任务后，整个地图的所有区域都会开放给玩家自由探索，玩家可以按照自己的喜好随意探索区域。装备需要玩家满足一定条件后并花费“血异”才能解锁，解锁特殊近战装备“游戏手套”则需要玩家完成“太阳系观测台”。随着解锁终端机数量的增加，地图上活动的小机器人数量也会慢慢增加，但由于不听玩家指挥，玩家就不要指望它们能帮上什么忙了。

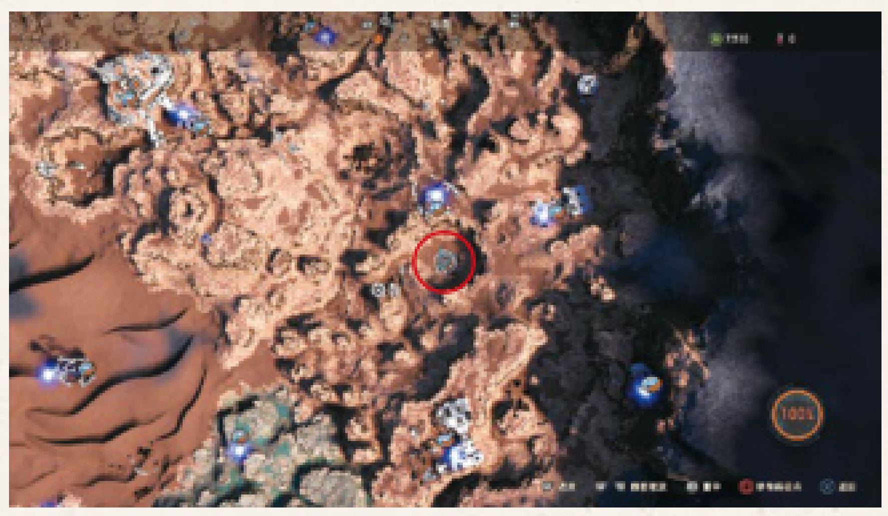
新敌人“蛛形怪生物”的外表和蜘蛛类似，就和游戏里赫克所说的一样，这些敌人的行动规律和恐怖电影《异形魔怪》里的怪物类似，只要玩家在沙地上走动就会引来敌人。最好的应付方法当然是直接利用喷射背包在沙地上快速移动，或者直接躲开沙地。另外玩家在本作中的移动速度比敌人要慢，想靠两条腿逃出敌人的手掌心几乎是不可能的，逃走时还是多依靠一点喷射背包吧。



赖瑞的纸条

和第一个 DLC 不同，本作新加入了收集部分，也使得全成就 / 奖杯繁琐了不少，其中最麻烦的就是收集全部的纸条。这些纸条并不会显示在地图上，而需要玩家一个个去找。庆幸的是，这些纸条一般都在终端机、赫克部位或者能量核心的附近，靠近时会在屏幕上看到明显的提示。另外一些则在各种标志性建筑，诸如高塔、残骸的附近，而且几乎无一例外地放在一个箱子上。找到全部纸条后就能获得强力武器“赖瑞的吹叶机”。

以下为部分纸条的位置：



“陷坑天线”南边的沙漠上



上一个收集的西边，浮空的圆盘上



拿到上一个收集后再往西走，沙漠上的箱子



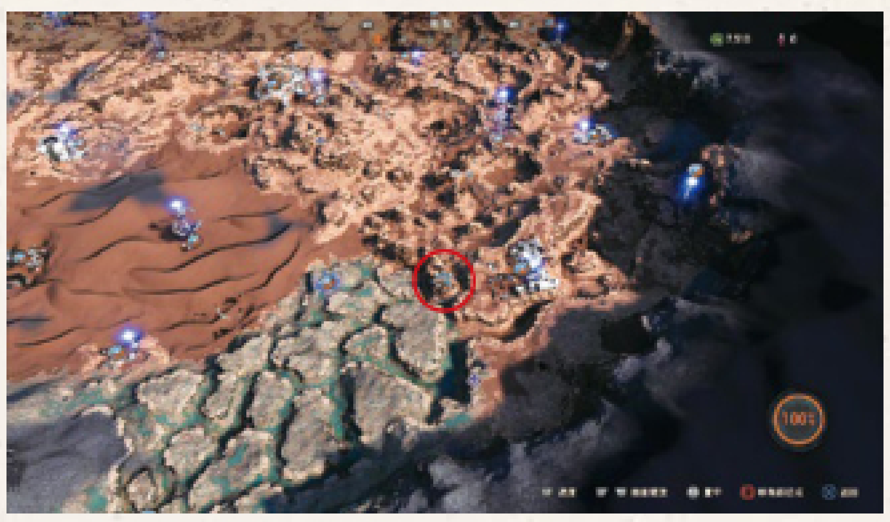
中央“荒凉沙丘天线”北边的沙漠上



中央“荒凉沙丘天线”东南边的沙漠上



中央“荒凉沙丘天线”西南边的沙漠上



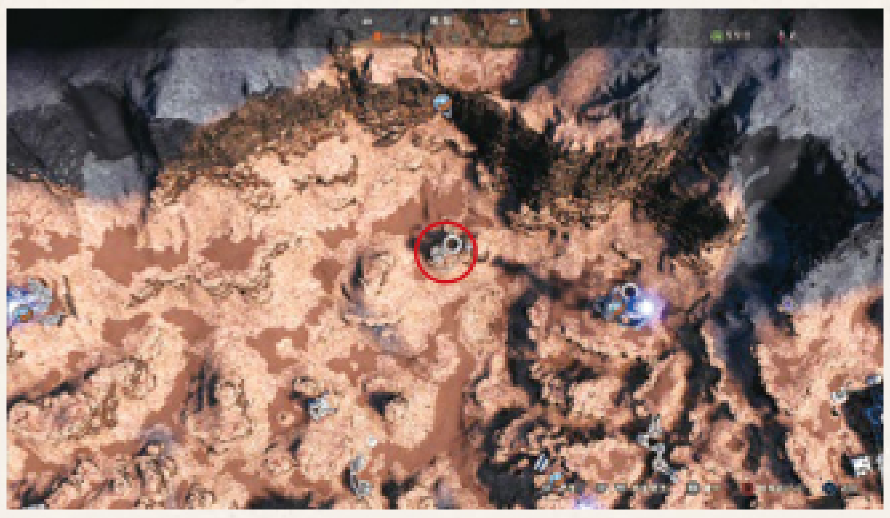
“蛛形怪生物研究中心”的西边



从“血异研究中心”，往南一直走



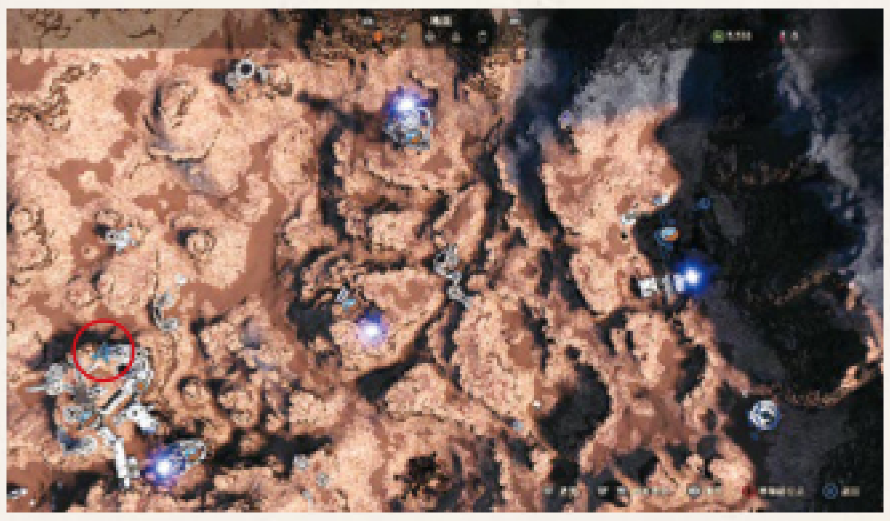
“机器人仓储设施”南边的高塔上



“绝望荒漠天线”西边的高塔上



上一个收集的南面



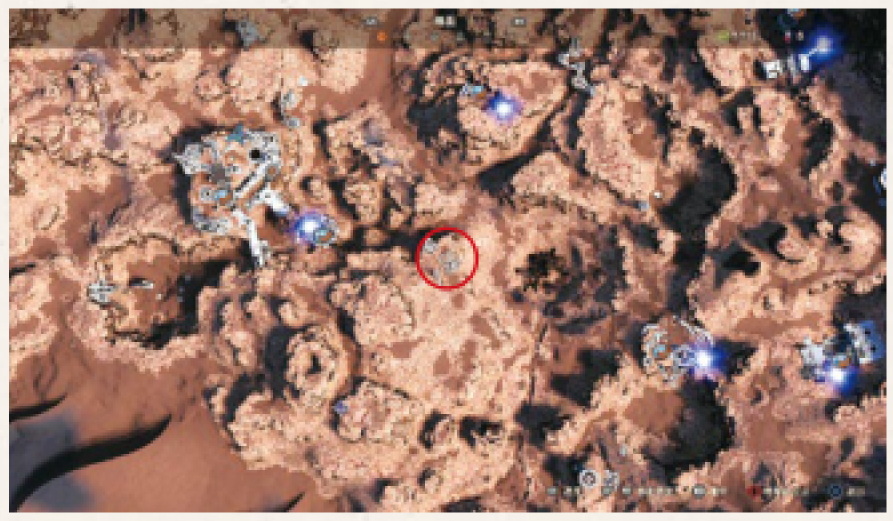
“太阳系观测台”东面的高塔上



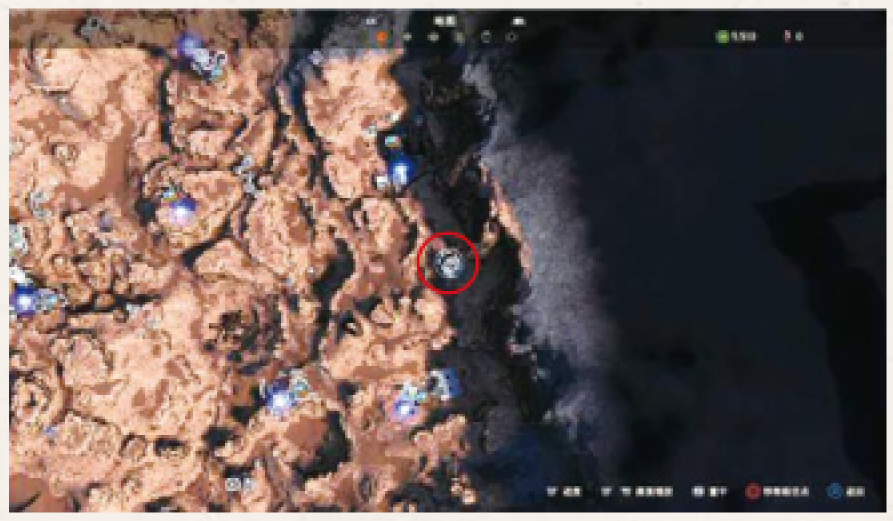
“控制中心”北面高塔的底层



“控制中心”的东北边



“控制中心天线”的东南边



“机器人修制中心”西北边

没有提到的纸条都能在“终端机、赫克部位或者能量核心的附近”找到，玩家在搜刮时稍微留意一下就不会错过。其中比较特殊的是“蛛形怪生物研究中心”这个地点，这个地点有三条纸条，分别位于研究中心的中央，西南边和东南边。

成就/奖杯心得

正如上文所说的一样，本 DLC 并没有二周目的概念而且通关后立即删档，因此所有成就 / 奖杯，除了“尼克的故事”以外，都需要在触发最终任务“拯救世界”前完成。成就 / 奖杯的难度都非常低，惟一需要注意的是“榨虫者”，要求所需的游戏手套需要完成探索“太阳系观测台”才能够获得，击倒的操作方法为跳到敌人头上后按 RS/R3 键。

要求玩家购买 12 把武器的“火星宪法第二修正案”需要大量血异，但实际上玩家在游戏中不需要“刷”血异，在重启所有终端机后玩家就可以以一个 1000 血异的价格卖掉多余的能量核心，全武器可谓是信手拈来。

成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
欢迎来到火星	20点/铜	完成序章
榨虫者	20点/铜	用游戏手套对敌人施展10次击倒
火星宪法第二修正案	40点/铜	购买12把武器
血肉模糊	20点/铜	用蟹佬命中10个敌人
尼克的故事	50点/铜	完成游戏（只限主持人）
蟹后已死！	50点/银	杀死所有蟹后（只限主持人）
火星日志	100点/金	收集所有莱瑞的字条（只限主持人）

游戏手套：游戏手套的原文为“Power Grove”，从外形和名字来看，很多玩家想必已经认出这其实是1989年任天堂发售的手套型控制器。值得一提的是，以这手套命名的同名乐队曾为《孤岛惊魂3 血龙》提供过配乐。



《无人天空》注定会是一款被历史所铭记的游戏，不仅仅在于它是宣传欺骗最典型的例子，更在于它是口碑逆转的作品中最杰出的代表之一。这种双重意义上的出人意料，让这部作品的独特不仅仅体现在了游戏之中。作为玩家的我们并不知道游戏的制作组 Hello Games 在这一系列起伏中经历了什么，但他们的不抛弃不放弃以及近两年的不懈努力值得我们给予他们掌声。太空之所以深邃在于它的无人，而当信念和执着突破天际之时，这片无人的天空便显得那般充满了魅力又让人肃然起敬。这片天空早已无人，因为我们正驾驶着太空船在之中遨游。

文 余烬　美编 Juxi

无人天空		Hello Games（PS4 / XOne）	
No Man's Sky		动作冒险	中文版
2016 年 8 月 9 日	本地 1 人，在线 1 ~ 20 人	无对应周边	
售价为 398 港币			

※Steam 版发售日为 2016 年 8 月 13 日

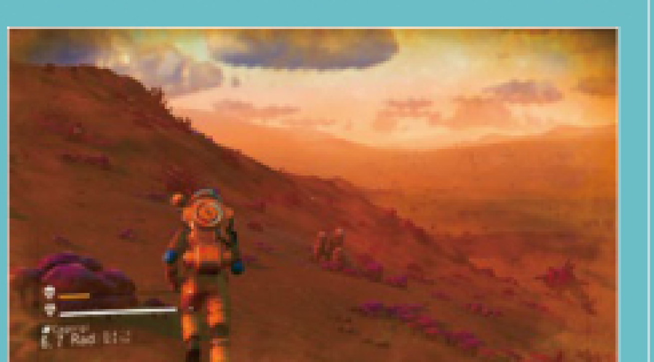
本文对应游戏版本：1.51

注：下文按键操作方法以 PS4 版为准。

视角的变化

原来我长这样

在过去很长的一段时间里，《无人天空》被人所诟病的地方正是它的“无人”。这种“无人”并不是说游戏中不存在任何生物或者 NPC，而是无论如何玩家都没法看见自己所控制的角色在游戏中的模样，即便是两名玩家通过联机见面后，对方也只是以一个球体的形象出现。本次 NEXT 更新之后，不仅能在联机时真正地看见其他玩家的模样，最重要的是游戏也增加了第三人称视角。



在操控角色时按下方向键↓，再连续按两次←键将光标移动到“机能”选单上，按下 × 键或者↑键进入次级选单，在其中可以找到“切换相机景象”，选择该项目后即可切换至第三人称视角。切换回第一人称视角的方法同上。除了在操控角色时可以切换成第三人称视角，在驾驶太空船时也可以切换成第三人称视角来观看太空船的飞行，切换的方法相同。





如果你对自己控制角色的形象不太满意，或者是想换一个种族，通过太空站内部右侧（面向出入口方向为正）二层区域中的“外观改造器”可直接进行改造。可以客制化的项目非常之多，角色的种族、身体、装甲，甚至是背包都可以进行更改。所有项目的客制化都是免费的，并且退出选单之后立即生效，不得不让人感叹外星科技的强大！此外，“外观改造器”也可以在基地中直接进行建造。

比较遗憾的是目前太空船的外观无法进行更改，只能够通过更换太空船来进行整体的变换，也是希望该功能可以在未来的更新中有所追加。

©Hello Games Ltd. Developed by Hello Games Ltd. All rights reserved.

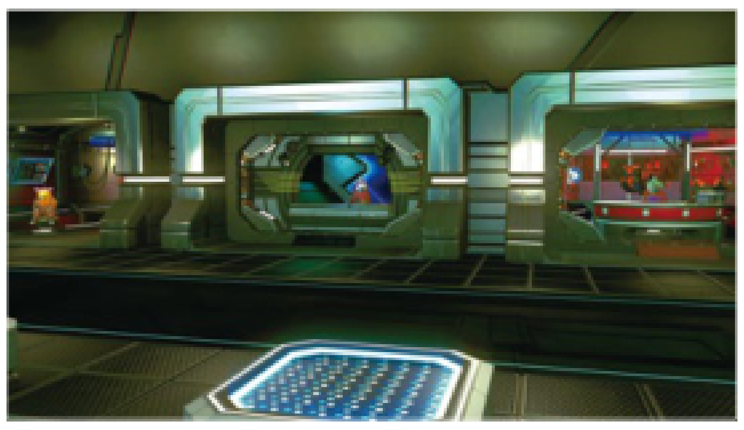
科技的变化

科技才是宇宙中永恒的法则

在完成 NEXT 的更新后读取之前的存档进入游戏，会发现太空船上的不少科技元件全部变为了“过时的科技”。这种“过时的科技”除了能被拆解为“科技模组”外并没有其他的作用，科技系统的大改是本次更新重要的内容之一。

在之前的版本中，科技的获得主要是通过寻找科技设计图，并利用科技设计图来制作并安装科技。而在本次的 NEXT 更新后，科技元件和科技设计图可以直接在科技商人处进行购买。科技商人位于太空站内部右侧（面向出入口方向为正）二层区域中，与科技商人的交易需要消耗一种全新的货币——奈米机群。奈米机群可以通过完成任务来获得，在太空站内部左侧（面向出入口方向为正）二层区域中可找到任务发派员，在该处可接到不少提供奈米机群的任务。

所有的科技元件都有着等级的区分，除了通过元件说明面板标题底框的颜色来判断等级外，每个元件名称后面的括号中也有直接写出该元件的等级。从 C 级到 S 级，级别越高则所提供的效果和能力越强。除了科技元件，太空船、工具组和货船其实也有等级的区分。



▶三位科技商人。



产品制造的变化

跳跃能量包到底怎么造

之前的版本中，在道具栏空白栏位中按下 × 键即可进入制造产品的选单，在 NEXT 更新之后，制造产品的方法和之前是相同的。但有所不同的是，由于本次更新追加了不少新的原物料，因此各产品的制造配方或多或少发生了变化。其中最重要的是与光速空间跳跃息息相关的“跳跃能量包”的制作方法也发生了很大的改变，以至于不少玩家在更新之后一头雾水。这里对“跳跃能量包”的制造步骤进行详细的介绍。

跳跃能量包需要“反物质容器”和“反物质”来进行制造。反物质容器所需的零件为“氧”和“铁气体粉尘”，这两种原物料最简单的获得方法便是通过银河交易终端站进行购买（常见的银河终端站位于太空站内部左右两侧二层区域或者星球上的贸易站中），并且在星球上也能够较容易地采集到。反物质没法通过银河交易终端站购买，需要利用“有色金属”和“浓缩碳”来进行制作，这两种物质都需要利用本次更新后出现的新装置“精制机”加工而成。



在星球上活动时按下↑键进入装置制作的选单，在材料齐全的前提下选择“可携式精制机”进行建造。成功建造后按下□键与精制机进行互动，会进入专门的原物料精制界面。将“碳”或“浓缩碳”补充进“燃料换流器”能为精制机供应燃料，在左侧输入空白栏位处放入碳即可在右侧输出栏位处获得浓缩碳，而在左侧输入空白栏位处放入铜、镉、砱、铟四种星体金属中的一种，则可在右侧输出栏位获得有色金属。在以上所提到的物质全部获得规定数量后，即可通过多次制造最终获得跳跃能量包。

值得一提的是，以上提到的可携式精制机可以在将其中的资源全部取出后进行回收并随身携带。而在基地中还可以建造“中型精制机”和“大型精制机”，这两种精制机只能放在房屋内，并且精制效率更高。

基地建造的变化

无限的建造空间创造无限的可能

如果要说本次基地建造方面最惊人的变化，那便是在更新后之前所建造的基地直接从游戏中删除了（哭）。不过鉴于本次基地建造的变化如此之大，之前模式下建造的基地被删除也在情理之中。

和之前建造基地需要先去占领星球上现有的基地有所不同，NEXT 更新后可在星球上的任意位置建造基地。当然，既然建造位置没有限制，



■利用基地电脑认领基地。

TIPS 游戏本篇的攻略位于UCG401，而1.30版本相关的更新内容则在UCG425中的“编辑非常荐”中有所介绍。

那么基地的选址就非常重要了。虽然通过地形改造器可以对地形进行改造，不过初期就对地形进行改造费时费力，并且地形改造器所提供的功能也比较有限，因此还是建议优先寻找平坦且开阔的地点进行基地的建造。除了地形的选择外，可以考虑将基地建在“贸易站”的周围。贸易站不仅提供了银河交易终端（也可以在基地中自行建造），而且还有不少飞船来来往往，这对于我们进行物资的交易与飞船的获取非常有利，人来人往也会让基地显得热闹。

在确定了地址之后便可以开始基地的建造。基地建造的第一步是建造一台基地电脑，按下↑键后找到选单中的“基地电脑”，利用 40 个“有色金属”可进行建造。成功建造后与基地互动并选择“认领基地”即可正式开始基地建造之旅，此时在按下↑键后的选单中会出现不少其他的建造项目。

在之前的版本中，相关建筑是只能建造在规定的范围中的，而 NEXT 更新后对可建造的范围进行了扩大，以至于目前可建造的范围是——无限！是的，我们拥有无限的建造范围，制作人甚至表示如果玩家们有耐心有办法，理论上可以从一颗星球上建造重叠物直到同星系中的另一颗星球！不过由于两者之间的距离过于遥远，这个工程几乎不可能完成。

事实上，基地建造范围达到无限是有一定前提的。在通过基地电脑认领了基地后，玩家可以在一个较大的范围内进行大多数项目的建造，而超出了这一范围后则只能进行“强化艇模组”和“科技零件”的建造。可以选择在范围外再建造基地电脑并再次认领来扩大范围，不过这样的话并不是我们想要的“无限”。事实上非“强化艇模组”和“科技零件”类建筑的搭建是可以让建造范围得到提升的。也就是说，只要在建造范围内有其他的建筑，这个建造范围就可以无限扩展下去。

虽然建造范围和规模可以无限，但无法保证当建造群足够庞大之后游戏会不会崩溃或者产生 BUG。由于本次 NEXT 更新后可以与其他玩家一齐进行基地的搭建，各位玩家可以自行和小伙伴们一起尝试基地建造的极限到底在什么程度。

▼通天神塔拔地而起！



太空站的变化

这是太空中的第二个家

在本次 NEXT 更新后太空站的内部结构和功能发生了巨大的变化，作为玩家冒险过程中的必经之地，太空站的作用越来越大。现在以面向出入口的方向为正，对左右两侧二层区域中的设施进行介绍。

左侧二层区域中有任务发派员以及工会大使，注意与任务发派员能够对话的前提是对应种族的声望达到 4 以上，而与工会大使能够对话的前提是对应工会声望达到 4 以上。提升种族声望的的方法则是给对应种族的 NPC 送礼物，或者消灭当地的海盗等。而提升工会声望的方法则是完成相关工会的任务，在接任务的界面可以在任务名左侧看到对应工会的图标（注意，旧存档可以会遇到无法提升工会声望的 BUG）。另外，“太空站终站”也位于该区域中，利用该装置可传送至其他星球的太空站或者自己的基地中。



■如图位置有提供“强化套装升级”。

右侧二层区域中有三名科技商人，分别对应工具组、太空船和强化套装的相关科技。在科技商人处可以花费奈米机群购买设计图和元件。另外，“外观改造器”也位于该区域中。

▼如图位置有提供“武器终端机”。



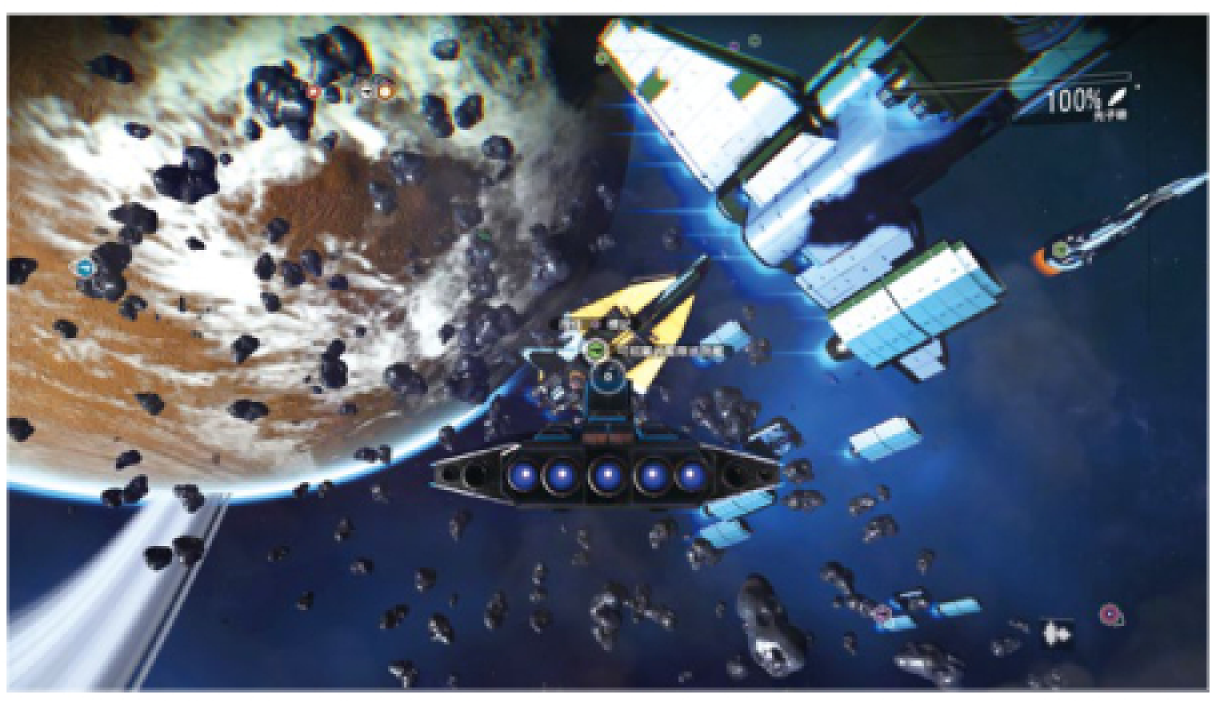
货船的变化

起航、远征！前往星系的另一头探险

在之前的版本中就可以购买位于太空中的大型货船，而在 NEXT 更新后，玩家们可以货船为基地来建造属于自己的大型舰队。建造舰队的第一步是寻找“可招募的星际巡防舰”，这种巡防舰固定出现在太空的舰队群中，并会以专门的绿色标志进行标注。靠近这种可招募的星际巡防舰时，会在屏幕中提示“来电 舰队频率”，此时按下↓键并选择其中的“太空船通讯设备”会进入专门的招募界面，在其中花费一定的货币进行交易即可完成招募。

在成功招募了巡防舰后，与舰桥中的“领航员”进行对话得知还需要建造“舰队指挥处”。此时来到舰桥与机库间的可居住区域，按下↑键选择其中的“舰队指挥处”并在原料足够的情况下进行建造。注意，该步骤可能出现 BUG。正常模式下

▶在太空中寻找可招募的巡防舰。



成功建造后可能无法触发任务的完成，此时可以尝试在“记录”选单中重新选择“货船指挥官”任务，或者断网后重新读档进入游戏。而在创造模式下则有可能无法在选单中找到“舰队指挥处”，此时只能选择在正常模式下进行建造，或者开新档尝试。

回到领航员处再次与之对话，在“查看潜在的探险路线”之后会发现由于缺少燃料无法将巡防舰派出。此时再回到舰队指挥处并与其中的装置进行互动，可得到“巡防舰燃料设计图”。之后制作出燃料，即可在领航员处将巡防舰派出进行探险了。

巡防舰的探险类似于远征，派出后只需要等待一定时间即可获得对应奖励。同一个探险可以派遣多艘巡防舰前往，并且根据巡防舰自身的属性和类型，以及探险本身的类型，所获得奖励的多少和质量将会不同。另外，同一时间可以进行多个探险，不过每增加一个探险则需要多建造一处舰队指挥处。在巡防舰探险的过程中，可通过舰队指挥处查看探险时的状况。

除了建造舰队指挥处，在货船的可居住区域还可以建造不少其他的设施，甚至可以将货船作为自己的第二基地。货船的功能在 NEXT 更新后变得非常强大！

▶在舰队指挥处获得“巡防舰燃料设计图”。



▶在舰桥处的“银河委员会站”可接取到各种任务。



星球环境的变化

这颗星球因你而不同

除开以上提到的与实际游玩相关的变化外，本次 NEXT 更新最直观的变化便是游戏中的星球变得更加的壮观和漂亮。整个太空的视觉效果更加艳丽，并且太空中的星球有可能会出现行星环。从太空进入星球，会发现星球的空中有非常明显的云朵，这些云朵还会随着星球上的天气有所改变。除了这些非常直观的变化外，本次更新实际上对行星的地形、地面纹理、水的效果、建筑物的纹理、NPC 的建模等诸多细节进行了修正和优化。大范围的视效修正，再加上《无人天空》非常独特的艺术表现风格，在太空中的冒险让人享受。



联机机制的变化

天空从此不再无人

其实早在 1.3 版本之后，本作就加入了联机模式，不过之前版本的联机机制不够成熟，最重要的在于两名玩家相遇后，对方只会以一个球体的形态进行呈现。在本次 NEXT 更新之后，不仅联机机制更加成熟，在联机时也能直接看见其他玩家的模型，再加上第三人称的加入，本作的联机体验相比之前舒适不少。注意，在 NEXT 版本联机之前需要先进入自己单机模式的存档一次后才能进行。

本作采取的是 P2P 的联机模式，通过加入到其他玩家的游戏中进行联机，本作最多支持 20 名玩家在同一个世界中进行冒险。进入游戏并在一开始的选单中选择“加入游戏”可加入朋友或者随机玩家的游戏中。当然你也可以在联网后进入自己的游戏并等待其他玩家加入。在进入到其他玩家所在星系后，可直接在界面中找到玩家的图标，从而能来到对应图标的玩家身边。由于是来到了另外玩家所在的星系，因此需要在之前星系完成的任务则无法立即完成。进入其他玩家的游戏后依然可以接任务，但货船上“银河委员会站”处的任务只能由主世界的玩家接取。所有在联机模式中进行的行为以及产生的结果都会带回到单人模式中，比如获得了新的物品或者接取了新的任务，利用该机制可以去其他玩家的星球收集资源再带回等。另外，从联机模式退出并读取单人模式的存档后将来到之前存档所在位置。

值得一提的是，在联机时玩家之间可以进行物品的传送，在道具栏中将光标移到对应道具后按下△键即可进行道具的传送。注意玩家间的距离不能太远，否则无法进行道具的传送。



TIPS 通过主菜单“指南”中“型录”部分可以找到原物料和制作产品等相关的具体信息，其中有对原物料的获得方法进行了介绍。另外，所有可以制作的物品，通过钉选后均能查看所需零件的信息和获得方法。



VR足球游戏了解一下

2018年的俄罗斯世界杯已经结束，而足球的热度依然在继续。这里我们来为大家介绍些足球题材的VR游戏，来看看吧。

VR足球游戏的理想与瓶颈

在正式介绍游戏前，我们先来说说VR足球游戏会是怎样个状态。足球游戏大家相信都会熟悉，即便对足球没兴趣，哪怕走过路过瞄两眼，也会知道足球游戏有一个共通的特征：就是控球的球员会随着球的运动而随时切换，而且是在1979年发售、有着现代足球游戏启蒙地位的《北美足球联盟》中就确立下来的一条默认的设定。换句话说，在当时人物还是由个位数的运动方块组成、所谓的足球也只是没有任何物理运动效果的方块的时代，即时切换离球近的球员就成了一条约定成俗的设定，而且在近40年中几乎都没有变过——当然，那些只有点球射门的页游手游除外。

但是这种足球游戏与虚拟现实结合时，却面临着一个大问题：不同于我们玩的常规游戏，虚拟现实是非常强调沉浸感的，因此赛车游戏也好，FPS也罢，几乎都是从始至终扮演一个角色，起码一场比赛或一个关卡中是这样，甚至于你就是你自己、游戏中独一无二的存在。那么到了足球游戏该怎么办呢？在代入感最强的主视点下，总不能随便切换吧？试想一下，你现在是后卫，在逼抢对方的前锋，抢断后你的队友大脚解围把球踢到了前场——这个时候如果是常规的足球游戏，就是切换到前场球员去接球然后带球或传球了，可是在虚拟现实中，如何不出戏地切换成前场球员？这样基本的问题不解决，显然难以去继续把足球游戏做好。因此VR足球游戏的数量也极少，下面来给大家介绍4款各具特色的VR足球游戏。



两种画风

Worldy Cup

这款游戏发售在VR元年，但发售时也已经是2016年8月份了。本作的开发商是独立工作室，自然不会去拿那些天价的授权，所以以国家为单位的世界杯自然是首选。这款游戏拥有两个特点。

第一个特点是有VR和非VR两种模式，这其实是很多独立游戏的设定，毕竟一套专业的电脑用VR设备价格不菲，而在当时VR又非常容易获得投资，所以VR元年出现不少这种既通过VR招牌来融资、又做成VR和非VR双模式来避免游戏的门槛太高。某种意义上说，这也是游戏初创工作室的一种无奈。

第二个特点是真实风格和像素风格两种画风。真实风格下，所有球员都是真实比例，球场也是大的球场。而像素风格则更像是3D版的《热血足球》，场面也更加暴力热血，很显然，这种画风是该游戏的特色，甚至有连游戏的封面都用3D像素风。

不过作为VR游戏，本作并不会让你成为球场中的球员，而是采取了和其他的常规足球游戏一样的观众角度，使得游戏有些缺乏VR特色。不过这款游戏更大的卖点似乎是“3D版《热血足球》”，尤其是VR热潮褪去之后，这个卖点更为玩家所重视了。





用脚踢球
终极足球VR

作为一款 VR 足球游戏，《终极足球 VR》的名字自带着一种“舍我其谁”的霸气，事实上这款游戏也真的确有着目前其他足球游戏所不具有的一点：用脚踢球。

这事乍一说有点让人懵：踢球不用脚难道用手？关键之关键这是在虚拟现实游戏，高端的一般也就两个运动控制器，而且还是握在手上的。这款游戏的方法是：通过将控制器绑在脚面来识别，而进入该模式后，游戏也会将控制器定位为足部而不是手部，这样就可以实现用脚踢球了。之后随着 Vive 的追踪配件 Tracker 的推出，这款游戏也适时地做出更新，针对 Tracker 做出了更加精准的动作跟踪，将 Tracker 绑在脚面就可以踢球了。总的来说，这款 VR 游戏中，你不仅可以真正用脚踢球，还可以根据力度和角度，踢出弧线球、电梯球等。

看到这里相信会有人问：那么在球场中跑动，以及前面说的球员切换的问题怎么解决的呢？答案是：想多了。因为这款游戏根本就不是完全的足球比赛，充其量算是把点球射门通过虚拟现实而做到了目前的最真实水平，注意，只限定在迷你级的点球射门游戏里。事实上在最开始公布时，该作是叫《终极守门员》（Final Goalie: Football simulator），最开始就是让玩家扮成守门员的主视角足球游戏：在有限的可活动范围内，用手来操作，也算是和 HTC Vive 的相性非常好了。而后来加入了踢球、尤其是对 Tracker 的支持，令体验感大大增强了——当然，700 多元一个的 Tracker 是必然要买的。



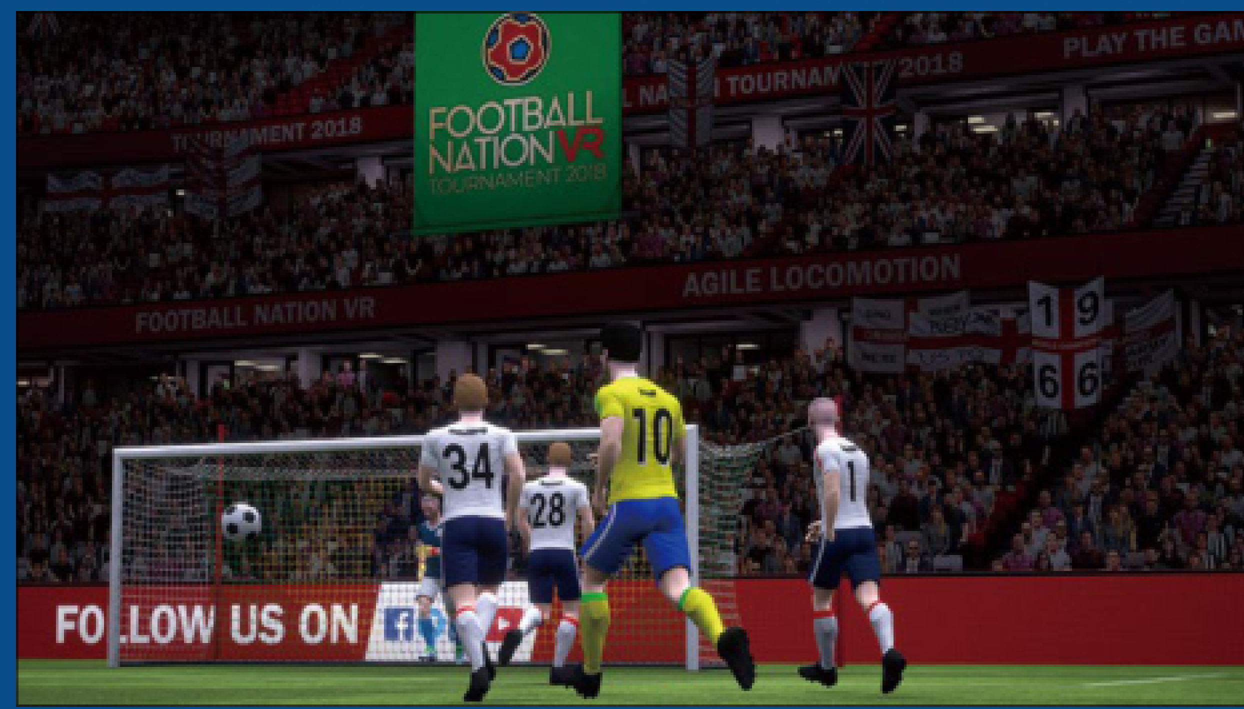
VR支持大概凉了
社交足球



从名字上看，这款游戏似乎有种“不务正业”感——好好的足球游戏，为什么要去打社交牌？

事实上这只是游戏中的一个要素，大概制作人也不怎么会起名字，因为这款游戏真正的卖点是：在 1 万名来自现实的球员中进行挑选，用以组建自己的俱乐部，然后通过联网模式来进行传统类足球游戏的快节奏比赛，更可以选择深入到球场中的视点——以上才是这款游戏的卖点，至于社交，主要体现在虚拟形象、在线社团这些社交自定义要素上。

在 2017 年 8 月接受媒体采访时，作为发行商的 Tower Studios 曾表示，该作在 Oculus Rift 等 PC VR 设备上运行良好，并且还有登陆 PS4、支持 PS VR 的打算。当时该游戏刚在 Steam 上架，还是早期的“Early Access”状态。不过这转眼这一整年就要过去，不要说支持 PS VR 的 PS4 版尚无音讯，三次更新、其中还有大的更新，依然只字未提对 VR 的支持，现在看来，这款游戏的对 VR 的支持或许凉了……



足球国度VR锦标赛2018

本作是发售在 2018 年的足球 VR 游戏，也终于让玩家以主视角亲身深入到球场去踢球比赛，画面和音效也都将比赛现场还原得很好。除了对 AI 和对玩家的比赛模式，还有线下的训练模式来提高自己的带球、踢球等技能。

这款游戏是目前介绍的 VR 足球游戏中支持设备最多的，而且毫不偏袒，大家都一样，这就意味着，即使有房屋活动范围、可以定位到身体和足部的 Vive，也还是要跟 PS VR 一样，只能原地用两个运动控制器来玩。既然是让玩家进入到球场、那么游戏中是如何实现只用手持的控制器来带球和传球？答案是配合按键，所以你在虚拟现实中，你也要熟悉你的控制器上的键位。

而我们开头提到的球员切换，在这里依然是不存在的，游戏中你只能扮演一个球员。尽管大多数时候 AI 队友都很看重你，有球优先传给你，但如果位置不好，还是只能眼看队友们去抢功了。



显然，VR 足球游戏很麻烦，除了现在已经过了 VR 热潮，还有一个很大的问题就是开头时提到的：足球游戏约定成俗的自动切换球员，和 VR 游戏中玩家从始至终扮演一个角色的矛盾，而从以上四款（实则三款）VR 足球游戏来看，VR 里的常规视角、点球射门游戏以及只扮演一个球员的设定，其实也都是权宜之计。或许真正解决以上矛盾后，VR 足球才会迎来一个较大的发展——当然，与其等着在 VR 里踢真实的足球，还不如去运动场和小伙伴们踢一场 VR 技术很长时间内也难以实现、健身作用更大、真实度 100% 的足球游戏。



7 月 20 日，《马力欧网球 ACE》迎来 1.1.2 版本更新，本次更新重点对游戏平衡性与线上比赛添加了数个较为大的改动。更新后，过去在线上比赛中比较常用的战术和热门角色都发生了一些变化，再加上 7 月还解锁了一个新角色“慢慢龟”，因此本期游戏进行时就为大家介绍新版本的改动之处以及慢慢龟的特点和指南。

对应游戏版本：1.1.2

NS		
马力欧网球 ACE		Nintendo
Mario Tennis Aces		体育 / 中文版
2018 年 6 月 22 日	本地 1～4 人，在线 1～4 人	无对应周边
售价为 5980 日元		

1.1.2 版本更新改动

游戏平衡方面

与所有角色相关



1. 调整了所有角色的回球范围。

2. 调整向后技术击球的回球范围以及消耗的能量。

●缩短了角色的移动和左右可接球的范围。

●缩短了触发完美技术击球的时间。

●增加了普通技术击球所消耗的能量。

3. 接发球时，在发球落地弹起之前不会击中接球方的身体。

与酷霸王 Jr. 相关

1. 调整了酷霸王 Jr. 在蓄力时的移动速度。

2. 缩减小库巴的回球角度。

●此角色的平衡性将在 8 月赛季中进行进一步调整。

其他方面

1. 修正文字显示问题



线上锦标赛的评分系统相关

1. 在 8 月锦标赛中，基于评分的排名将会直接显示在排名板中。

●累计的积分排行版不会显示评分，如果玩家想要查看自己在 7 月赛季的评分，可以前往锦标赛表中查看。

2. 在每月新赛季开始前，系统将会根据玩家在上个赛季的表现给出评分，具体的评分规则如下：

●上赛季评分在 2000 以下的，新赛季开始时为 2000 分。

●上赛季评分在 2000~2500 的，新赛季开始时评分不变。

●上赛季评分在 2500 以上的，新赛季开始时为 2500+ 超过 2500 的部分乘以 1/10 作为起始评分。

1.1.2 版本比赛指南

在本次更新中，有关比赛平衡性的重要更新主要集中在两个方面，一方面是削弱了技术击球的接球范围，增加了完美技术击球的触发难度，使技术击球这个在上个赛季中过于强势的招数回到了正常的轨道；另一方面则是对上个版本中的“最强角色”——酷霸王 Jr. 进行了适当的削弱，限制了它那过于强大的防守能力。从结果上来看，这两个更新点的确对玩家在上个版本中遇到的两个最为重要的不平衡点进行了一定程度上的改动，收到的效果也较为明显。技术击球，尤其是向前和向后技术击球触发完美的概率大幅下降，以致于不再作为一种常规的击球策略出现在比赛中，现在的比赛技术击球更多地被用在了救球上。如果想要触发完美击球，不仅要对对手的击球习惯有所了解和适应，同时还对玩家的反应速度提出了较高的要求，使比赛不再变得“无脑”。因此在当前版本中完美技术击球的成功率几乎成为了区分高手与普通玩家的一道重要分水岭。

相信不少玩过 1.1.2 版本的玩家也能感觉得到，由于技术击球被大幅削弱，玩家之间的单回合击球数有了大幅回升，从而导致比赛的观赏性较以往更高。当多拍对打成为主流后，技巧、奇招和全能型等对击球控制力较强的角色使用率有了明显提升，丰富的球种选择以及击球方向带来的玩家之间的心理博弈较之以往增添了不少紧张感。防守型角色依然没有退出强者的行列，但在玩家水平相近的情况下面对上述类型角色很难占到便宜，如果你想在防守型角色上有所建树，还得在此类角色拿手的技术击球上做文章，建议多练练击球的反应能力，在比赛中多对对手进行观察。

酷霸王 Jr. 在经历了上个版本的强势后，不出意料地在众多玩家的呼声下成为了首个被调整的角色，调整的方向集中在蓄力时的移动速度和回球角度两方面。众所周知，酷霸王 Jr. 之所以能够在上个版本中笑傲群雄，与它高大的体型以及不弱的移动能力有密切的关系，体型为其带来了广阔的接球范围，而移动能力则使它能够几乎接到场地中任何方向的来球，新版本对针对这两点采取措施进行限制不难理解。



▲酷霸王 Jr. 依旧保有较强的竞争力。


▲完美技术击球的触发条件苛刻了许多。

然而，即便是经过改动，当前版本下的酷霸王 Jr. 仍然拥有较高的可用性，首先高大臂长的体型仍然在，这使得它那巨大的击球范围仍然得以保留。新版本采取的是缩小回球角度的做法来限制酷霸王 Jr. 的杀伤性，也即是通过进一步削弱酷霸王 Jr. 的进攻（即回球质量）来达到与其变态级防守能力相抵的效果。但此做法的效果不甚明显，因为你无法限制酷霸王 Jr. 使用狙击、特别击球等方式来进攻，要知道变态级防守给玩家带来的收益是大量的蓄力击球机会，也即是优秀的蓄能效率，因此即便回球角度再差，只要酷霸王 Jr. 能够持续通过防守达成能量压制，在进攻上并不会处于太大的劣势。至于蓄力时移动速度的削弱，虽然在一定程度上影响了酷霸王 Jr. 的蓄能效率，但影响不大，最多降低了其发动最大蓄力击球的概率，只靠普通蓄力击球结合防守范围依旧能得到不少蓄能机会。

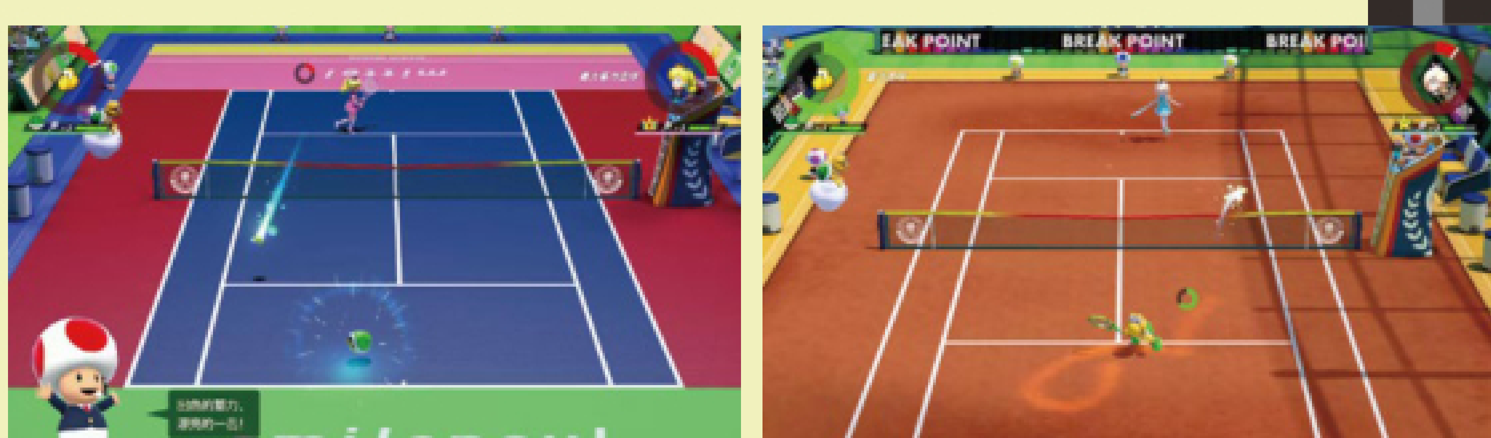
当然，这并不意味着新版本的改动无用，由于削弱了最大蓄力击球和击球质量，使用酷霸王 Jr. 的玩家大概率会失去以往对其他玩家，尤其是水平一般的玩家那种绝对的压制力，这使得不少玩家在面对酷霸王 Jr. 时即使水平不足也有一战之力，不至于被后者密不透风的防守剃个光头。而更新中也提到了官方将在 8 月对酷霸王 Jr. 进行进一步调整，从现状来看有很大概率和技术击球以及击球范围有关，但笔者也不希望官方对其动刀太深，在保持现状的基础上再针对一些不合理的点进行小幅修改便可，否则容易出现矫枉过正，对玩家来说就得不偿失了。

新角色慢慢龟解析



解析：作为一个速度型角色，慢慢龟的移动速度是所有角色中最快的，当它在移动时，会将身体缩进龟壳内，利用龟壳进行旋转，从而达成快速移动。和所有速度型角色一样，由于慢慢龟的身材较为矮小，因此在接球范围和回球力道上相比其他角色处于绝对劣势，而过小的身材也会影响格挡特别击球的成功率，这点在慢慢龟身上尤为突出。实战中，玩家需要注意利用慢慢龟的速度来弥补身材上的缺陷，不能站在一个相对固定的区域等待对手击球，保持机动性是这个角色最大的优势所在。

除了移动速度外，慢慢龟还拥有两个特色技能，一是当它准备蓄力击出下旋球时，触发最大蓄力击球所需的时间要比其他角色少一半，这也就意味着下旋球将是玩家在使用慢慢龟时优先考虑的球种，甚至可以以此为中心打一些简单的战术，比如借助最大蓄力版本的下旋球将对手拉到网前附近，再使用高吊击球令其猝不及防。鉴于目前技术击球的威力被削弱，这个结合了慢慢龟自身特色的战术十分值得一试。慢慢龟的另一个特色是击出的侧旋球在落地后方向的变化幅度较大，几乎仅次于奇招类角色，这点在发球时最为直观。玩家在发球时的站位应当尽量靠近侧边线，瞄准对手所在的侧边线击出侧旋球，以获得最大的击球角度和变化量，这招对手如果不事先有所准备的话很难接到。


▲过快的移动速度经常让玩家因为惯性而错过接球的最佳时机。

攻略透解 GUIDE THROUGH



《马力欧》世界中的角色“单飞”似乎已经不是什么稀奇事，作为蘑菇王国的重要一员，奇诺比奥无疑也是一名浑身是“戏”的有趣角色，他没有马力欧那能上蹿下跳的强悍肉体，也没有耀西伸舌射蛋的百般武艺，但却能凭借自己的大号脑瓜屡屡化险为夷，完成坎坷的旅程。本作的规模虽然略小，全程由小关卡串联而成，不过谜题设计依旧是任系风范，少了几分硬核，多了几分萌与悠闲，非常适合外出游玩。下面小编就为大家奉上本作的玩法指南以及钻石收集攻略，祝各位游戏愉快。

文 三味线　美编 Juxi

本文对应游戏版本：1.01
通关时间：15 小时

3DS / NS	
前进！奇诺比奥队长	Nintendo
进め！キノピオ队长	益智解谜　日版
2018 年 7 月 13 日　本地 1 ~ 2 人	对应 amiibo
售价为 4298 日元	

3DS/NS 版新元素

本作曾于 2014 年推出过 Wii U 版，为了区别该版本，游戏在主线章节完成后解锁的“额外关卡”中增加了以《超级马力欧 奥德赛》为题材而设计的全新关卡，操作上也有些许变化，比如在掌机模式下，采用了更加舒服的触屏机能，玩家可以触摸屏幕中的事物产生各种反馈。



操作说明

注：下表为 NS 版操作。

按键	说明
A/B	拔起
Y	打开 / 关闭头灯
X	调整视角远近 / 切换第一与第三人称视角（坐矿车时）
左摇杆	移动
左摇杆 +A/B（长按）	奔跑
右摇杆 / 方向键	旋转视角
-/+	呼出菜单
触屏	抖出隐藏金币 / 触发机关



游技术　NOW PLAYING　攻略透解

©2014-2018 Nintendo

基本玩法

本作一共由 3 个主线章节与数个额外关卡组成，主线章节内有数个小关卡，关卡内可以收集到钻石、金币等物品。一般来说，只要完成当前关卡便能解锁下一关，但也有需要收集够指定数目的钻石后才能解锁的关卡。



闯关解谜

作为“《马力欧》系列”中的配角之一，奇诺比奥并不像马力欧那样拥有丰富的动作设计，它在关卡内能做到的事情非常有限：奔跑、拔萝卜、抛东西、打开或关闭头上的照明灯，以及触发一些简单的机关。玩家需要在一个个立体的迷宫内解开各种的机关谜题，以抵达终点为目标。

战斗相关

奇诺比奥并没有直接攻击敌人的动作，但是可以通过踩踏敌人、投掷物品、头灯照射等手段来打倒敌人。

本作的受伤机制：角色在关卡开始时处于正常状态，如果被敌人的攻击命中，或者主动碰到敌人与陷阱，体型都会缩小，而在缩小状态下再受一次伤便会死亡，被判定为闯关失败。在尚存生命的情况下（画面左上角的数字）死亡，角色会在本关复活，收集到的钻石还在，如果在生命已经为 0 的情况下死亡，游戏将迎来 Game Over，玩家在本关收集到的钻石也会消失不见。

增加生命的方法：①在关卡中找到 1UP 蘑菇；②在关卡中收集到 100 枚金币（100 枚金币 =1 条生命）；③ Game Over 后会出现在一处山洞中，挖掘洞中的植物能获得大量的金币与 1UP 蘑菇。



收集钻石

收集钻石是本作的一项重要任务，主线章节中的每一关都有 3 颗，把主线章节与额外关卡的钻石都收集齐能解锁额外关卡中的最后一个谜题关卡（金币关卡除外）。



取得金星



完成关卡的惟一方法便是取得终点处的金星，当然，过程并不会一帆风顺，而是需要解开各种机关谜题。值得一提的是，在额外关卡的《超级马力欧 奥德赛》题材关卡中，金星会变成力量之月的样子。

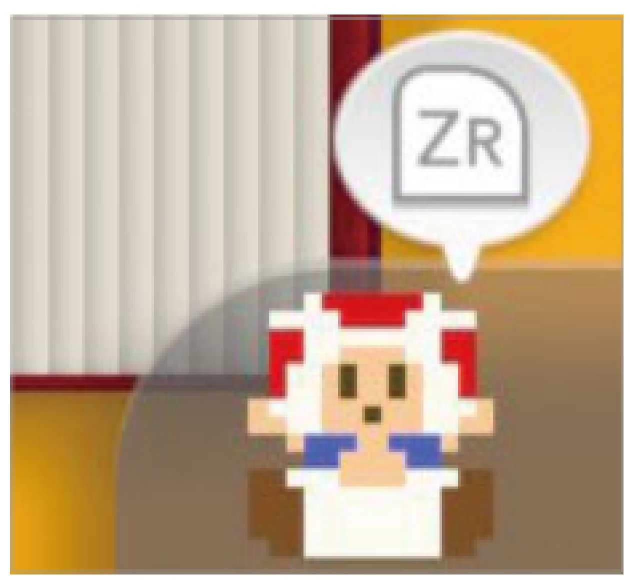
特殊挑战

每个关卡都有一项特殊挑战，形式非常多样，比如收集够指定数量的金币、找出隐藏的黄金蘑菇、不被敌人发现、不受任何伤害等等。特殊挑战必须先完成一次关卡才能看到，达成特殊挑战的关卡会盖上一个红色皇冠的章。如果全关卡都达成了特殊挑战，可以解锁“额外关卡”中的究极关卡。



像素蘑菇

像素蘑菇是一项特殊的收集任务，不影响关卡解锁与否。像素蘑菇的图标显示在关卡选择界面的右下角，按 ZL 键后像素蘑菇会跳入关卡，玩家要做的就是在关卡中找到它。像素蘑菇通常贴在角度刁钻的地方，需要多多转动视角才能找到，找到后触摸它即可收集完成。

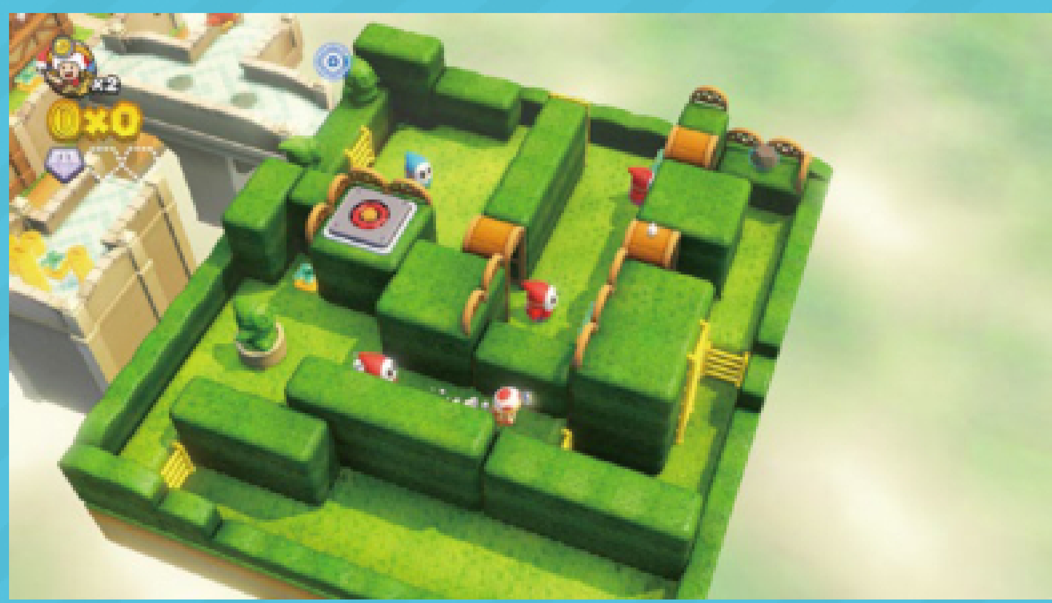


TIPS 开场后全方位地转一圈视角，能发现大部分钻石的位置。

场景要素

道具

场景道具藏在关卡内的不同地点，找到后能为玩家提供不小的帮助，下面对本作的道具进行说明。



图标	名称	说明
	超级蘑菇	角色食用后会变大，而在变大状态下食用能得到 10 枚金币
	黄金蘑菇	食用后获得 50 枚金币，经常藏在一些隐蔽的地方，需要使用灯光照射才能找到
	1UP 蘑菇	食用后增加 1 条生命
	镐子	能挖掘植物、破坏砖块、打倒敌人，角色持有时处于无敌状态
	萝卜	拔起植物偶尔会得到，抛出去有一定攻击力，同时还能得到 1 枚金币。有时也会用来取得远处的物品
	金币	收集够 100 枚能增加 1 条生命
	樱桃	部分特殊关卡才会出现的食物，食用后增加 1 个角色分身

机关

转盘

角色靠近转盘后画面会出现一个大型图标，用手指触屏旋转该图标，场景中的对应物品也会跟随旋转。利用此机关，玩家可以接通道路、找到隐藏在场景侧面或背面的物品。



闪光物品

边缘闪耀光芒的场景物品，触摸后会发生位移，能帮助玩家找到隐藏物品，还可以接通道路、充当站台。闪光物品的形式非常多样，有时是一面墙，有时又是一根柱子。



矿车

角色可在一些特殊关卡中乘坐矿车，矿车沿着既定路线自动行进，操作则与炮台相同，可以按 A 键抛出萝卜对周遭进行破坏。矿车可按 X 键切换第三人称与第一人称视角。



炮台

拉动特殊的蓝色把手后玩家有时会变成炮台，按 A 键发射萝卜，可以打倒敌人、破坏场景中的砖块。与矿车不同，炮台只能以第一人称视角活动。



门扉＆钥匙

需要找到钥匙才能打开的门扉，钥匙通常藏在场景中的某株植物之下。





TIPS 触摸屏幕中的伸缩食人花，可以使它快速缩头。

关卡收集

注：此部分主要为关卡三钻石的收集攻略，同时也会给出各关特别挑战的情报（包含必要的黄金蘑菇、1UP 蘑菇收集攻略）。部分难点收集物会配图说明，其余均采用文字说明的方式。

第一章 エピソ-ド 1

#1 旅立ちのひっこ抜き峠

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	第一层的隔间内
钻石 2	第二层的砖块墙壁背后，墙壁可从旁边的草中拔出萝卜砸碎
钻石 3	与蓝色奇诺比奥接触后获得，可启动第二层的蓝色装置升起地面到达
黄金蘑菇	第二层的砖墙内，砖墙可用镐子破坏



▲黄金蘑菇

#2 キョロへいのロ-ル神殿

特别挑战 不破坏神殿

关卡要点 靠近桥的破裂处会使桥崩塌

物品	获取方式
钻石 1	从旋转站台绕到敌人背后获得
钻石 2	进入旋转站台对岸的房间，拔起其中的植物
钻石 3	场景顶层，可通过建筑物内部的机关到达



▲钻石2

#3 ふしぎなタッチスト-ン

特别挑战 3 次触摸内取得金星

关卡要点 触摸画面中的闪光站台可以改变其位置；特别挑战完成方法：①触摸粉站台，移动至蓝色站台的另一侧；②触摸蓝站台，移动到粉站台；③触摸金星所在的站台，取得金星

物品	获取方式
钻石 1	蓝色站台的侧面通道中
钻石 2	黄色站台的门扉内，钥匙藏在蓝色站台的植物下
钻石 3	蓝色站台与粉色站台的交界处



▲钻石3

#4 高原のキノコ岩

特别挑战 打倒所有的敌人

关卡要点 触摸闪光柱子可使其升降；站在金星旁的柱子顶层，再把柱子升起即可获得金星

物品	获取方式
钻石 1	进入石墙内即可获得
钻石 2	打倒草地上的所有敌人后出现
钻石 3	3 根闪光柱子处，进入第三根柱子并使其降落，钻石就藏在里侧的隔间内



▲进入第3根柱子内，再把柱子降落即可取得钻石3。

#5 ダブルチェリ-宮殿

特别挑战 收集 70 枚金币

关卡要点 攻关流程：①开场后食用左侧的樱桃可以增加 1 名分身角色，他会采取与玩家一样的行动；②同时踩踏 2 个 P 装置可升起石墙；③回到起点附近并进入地下；④在地下最底层同时踩踏两个装置可以打开门扉，进门后利用小道尽头的升降站台取得金星

物品	获取方式
钻石 1	拔起在迷宫中移动的植物
钻石 2	地下分层左侧的房间内
钻石 3	地下分层右侧的隔间内，拔起移动的植物后获得

#6 ヘイホ-の街角

特别挑战 不被任何敌人发现

关卡要点 扭动绿化带中的转盘可以架起通往对面的桥

物品	获取方式
钻石 1	起点最右侧的站台上，爬梯子到上层，跳下取得
钻石 2	建筑物区域，在北边拔草取得镐子后破坏附近的石壁，与里面的奇诺比奥接触
钻石 3	建筑物区域，木屋的二楼里

#7 くるくる大图书馆

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 扭动转盘可旋转书架

物品	获取方式
钻石 1	扭动起点处的转盘后可见
钻石 2	扭动起点处的转盘，进入书架二层的隔间内取得
钻石 3	进入书架背面的紫色水管，与底部的奇诺比奥接触后获得
黄金蘑菇	旋转书架的侧面



▲黄金蘑菇

#8 投げまくりトロッコトンネル

特别挑战 打倒所有飞行的敌人

关卡要点 乘坐矿车时可按 X 键切换视角

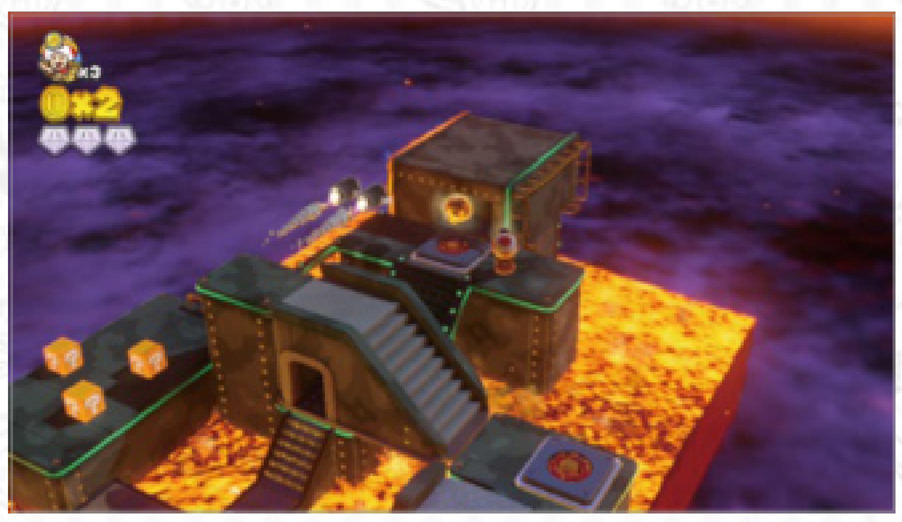
物品	获取方式
钻石 1	起点处矿车的背后，向其投射萝卜取得
钻石 2	路上的巨大砖块方体内
钻石 3	上下运动的柱子顶部

#9 くるくるキラ-ベ-ス

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 利用转盘改变炮台的方向可以破坏远处的砖块，还能打倒飞行的敌人

物品	获取方式
钻石 1	顺时针扭动第一个转盘后可见
钻石 2	扭动第二个转盘把炮台转到背后，可以破坏挡着钻石的砖块
钻石 3	钻石 2 的正下方，需要经过场地的中央路段，路上的砖块可用钻石 2 处的炮台轰碎
黄金蘑菇	扭动离起点最近的转盘即可看见



▲黄金蘑菇



■钻石3

TIPS 食用樱桃后增加的小伙伴不会变大缩小，而且受到一击便会阵亡。

#10 火ふき山の主

特别挑战 收集 45 枚金币

关卡要点 龙息可以利用挡板抵挡

物品	获取方式
钻石 1	石柱的背后
钻石 2	移动梯子的附近
钻石 3	拔草后可见



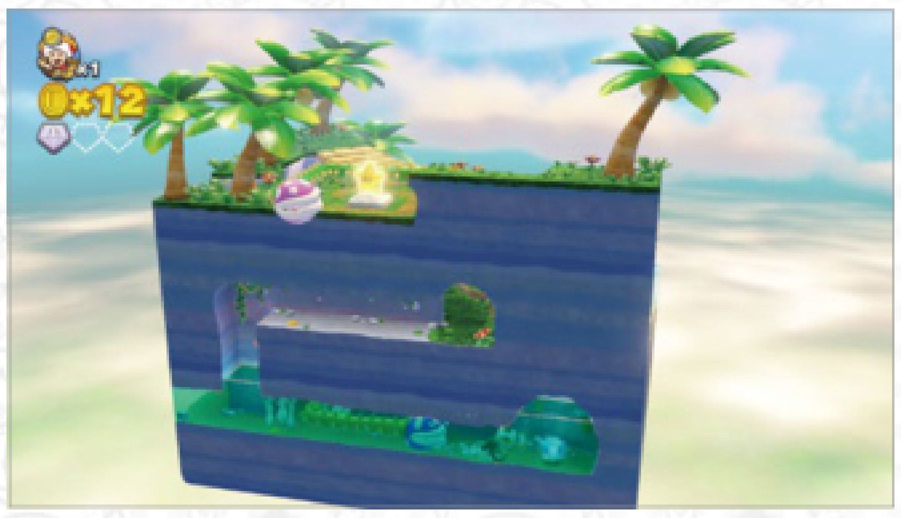
▲钻石2

#11 のびのびパックンの漂流岛

特别挑战 收集 70 枚金币

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	起点对面的岩洞内
钻石 2	进入第二层的洞穴来到场景背面，钻石就在最底层的水道中
钻石 3	从钻石 1 水道的左侧尽头进入另一侧，继续走会回到场地正面，爬上长梯并让桥梁崩塌，进入梯子背后的房间内取得



▲钻石2所在的水道。

#12 常夏アクアリウム

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 进入水底的水管可以到达上层

物品	获取方式
钻石 1	拔起水底的植物后可见
钻石 2	进入水底的蓝色水管来到上层，站到木梯站台上，待站台落至水底即可取得
钻石 3	进入水底的红色水管来到上层，经过三重砖块障碍后从木板上跳下，拉动水底的蓝色把手，待站台上升到上层即可取得
黄金蘑菇	取得钻石 2 后，探索木梯站台附近的沙地即可发现
金星	拉动蓝色把手后出现绿色水管，金星就在其中



▲黄金蘑菇

#13 ジャングルのカブ大炮

特别挑战 炮台只发射 1 次

关卡要点 拉动蓝色把手可以变成炮台；触摸食人花可使其收缩

物品	获取方式
钻石 1	高处的壁洞内，拉动地上的蓝色把手变成炮台后射击获得
钻石 2	单只飞行敌人的下方，拔起植物后出现
钻石 3	进入场地中层的壁洞，再通过紫色水管来到地底，抓住移动的植物后获得

#14 荒野のニョキニョキ小屋

特别挑战 找到 1UP 蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	拉动起点前的蓝色把手后出现
钻石 2	横向移动的站台附近
钻石 3	纵向移动的站台附近
1UP 蘑菇	与场景侧面过道中的蓝色奇诺比奥接触



▲与蓝色奇诺比奥接触后得到1UP蘑菇。

#15 疾走ラッカロ-ド

特别挑战 不打倒任何敌人

关卡要点 调成俯瞰视角可以大幅降低闯关难度

物品	获取方式
钻石 1	途中可见
钻石 2	途中可见
钻石 3	途中的蓝色站台上，可投掷萝卜取得

#16 ふしぎなドアのお化け屋敷

特别挑战 只触碰 4 次发光门扉

关卡要点 闪光门扉可以通过触碰进行移动；顶层会出现两只巨大的鬼魂，需进出门扉躲开它们才能取得金星

物品	获取方式
钻石 1	拔起门口右侧的植物后出现
钻石 2	3 道闪光门扉的地方，移动门扉后进出取得
钻石 3	敌人叠起的梯子顶部，可打开上方的门扉落下取得



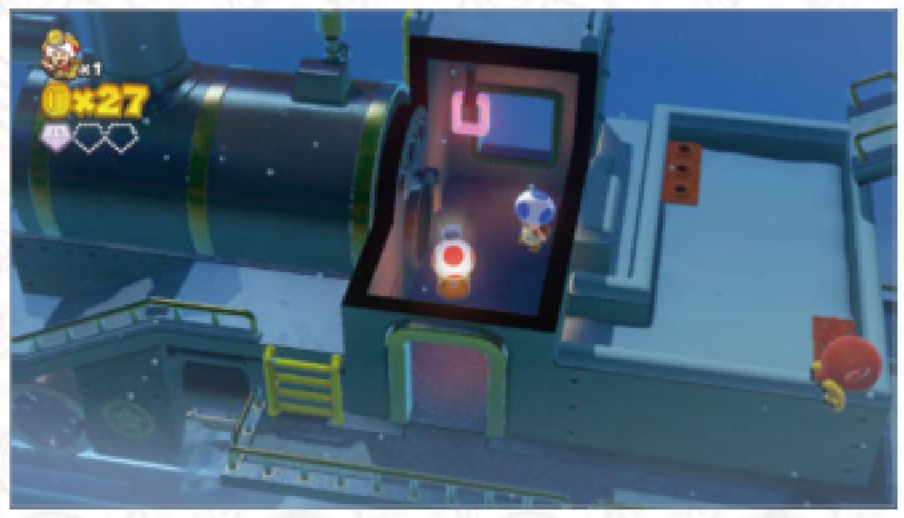
■钻石3

#17 吹雪のスタ-エクスプレス(30钻)

特别挑战 找到 1UP 蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	起点旁的格子隔间内
钻石 2	火车内的某个角落
钻石 3	在布满敌人的车间内挖草取得镐子，回到许多闪光方体的车间，敲碎砖块后可见
1UP 蘑菇	车头背后的房间内有闪光拉把，触碰后出现



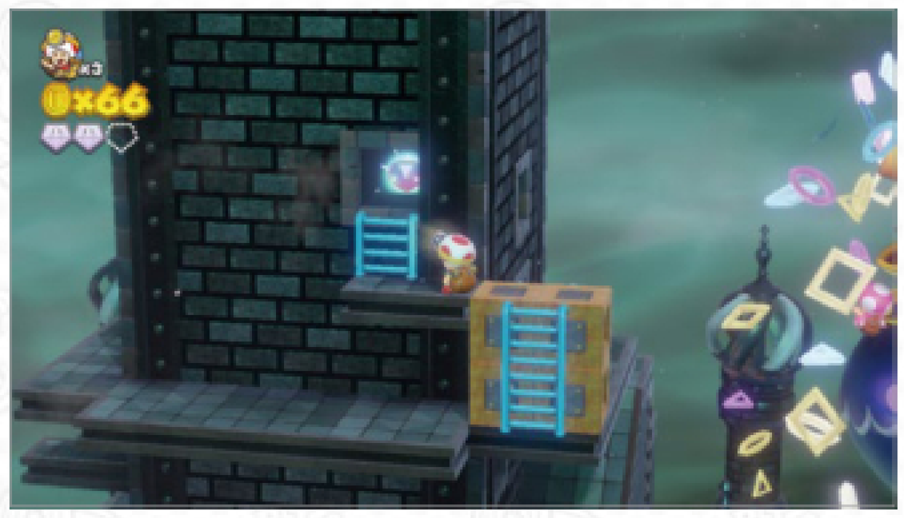
▲触摸发光把手后，1UP蘑菇出现在房外。

#18 大怪鸟ウィンゴの根城

特别挑战 -

关卡要点 利用 BOSS 翅膀扇出的风压可以改变场景物品的位置；在终点展开 BOSS 战，BOSS 只会抛萝卜一招，保持移动即可轻松躲开，拔起陷入地面的萝卜砸向 BOSS，命中几次后取得胜利

物品	获取方式
钻石 1	城堡的背面，拉动地上的把手后出现在升起的隔间内
钻石 2	城堡的第二层（先取得钻石再拉蓝色把手）
钻石 3	城堡的上层，利用 BOSS 刮出的风使梯子与站台连通即可取得



▲钻石3



TIPS 有时还能借助炮台的子弹攻击敌人。

第二章
エピソ - ド 2

#1 すべりだい山脉

特别挑战 找到黄金蘑菇
关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	红色滑梯转向北方，把视角转到该滑梯的正面即可发现
钻石 2	从红色滑梯滑到蓝色滑梯，扭动该处的转盘后可以取得
钻石 3	终点前的红色滑梯左侧
黄金蘑菇	终点前的红色滑梯右侧高台上，需从图示处跳下取得


▲从此处跳下即可取得黄金蘑菇。

#2 丸太の抜け道

特别挑战 打倒所有的伸缩食人花
关卡要点 启动 P 装置后才能前往金星处

物品	获取方式
钻石 1	下层的上锁门扉内，钥匙藏在上层的植物中
钻石 2	在底层的泥土地上抓住移动的植物
钻石 3	取得钻石 2 后，通过附近的梯子到达场景最上层，再经过树桩怪的头顶取得

#3 夕焼けのトロッコマウンテン

特别挑战 收集 150 枚金币
关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	矿车行驶途中可见
钻石 2	矿车行驶途中可见
钻石 3	矿车行驶途中，射碎棕色砖墙后可见


▲钻石3藏在图示的砖块墙内。

#4 路地里のふしぎ看板

特别挑战 打倒所有的泥土兵
关卡要点 按照箭头指示前进，进入蓝色水管贴着的建筑物内取得金星

物品	获取方式
钻石 1	空中指示板旁，可顺时针方向踩踏隐形道路前往
钻石 2	跳进红砖建筑物顶部的洞内，踩中里面的 P 装置后出现
钻石 3	按下地上砖块旁的 P 装置，引导敌人撞碎砖块

#5 うきうきウォ - タ - パ - ク

特别挑战 打倒所有的酷栗宝
关卡要点 水位升起后，在上层拔草取得镐子可以快速打倒所有的酷栗宝

物品	获取方式
钻石 1	进入红椅子右边的门口，把视角调到蓝色建筑物背后即可看到
钻石 2	依次进入蓝色水管（入口在水底）→红色水管（出来后踩踏下方的 P 装置）→黄色水管（上升途中改变移动方向）后取得
钻石 3	进入黄色水管，出来后走到草地尽头往下跳，通过滑坡来到地底，钻石就在金币堆中

#6 流されてドンブラ溪谷

特别挑战 不受到任何伤害
关卡要点 场景上层的移动植物可抓住 2 次，第 2 次能拿到镐子

物品	获取方式
钻石 1	乘坐移动站台进入左侧的山洞后可见
钻石 2	来到场景背面，破坏棕色砖墙到达上层，抓住地面移动的植物后获得
钻石 3	乘坐场地另一侧的移动站台，破坏途中的棕色砖墙后可见

#7 でっぱり壁の攻防

特别挑战 只触摸 4 次闪光墙壁
关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	拉出第二层的闪光墙壁，进入墙壁侧面的隔间后再将其推回原位，在另一侧取得钻石
钻石 2	钻石 1 的下面一层，可以拉出墙壁挡住炮弹
钻石 3	场景最上层，三重炮台附近的木板站台的植物下


▲钻石3

#8 まっくら壁のオバケたち

特别挑战 找到 1UP 蘑菇
关卡要点 幽灵可用头灯照射消灭；顶层的转盘逆时针转一次即可抵达金星处

物品	获取方式
1UP 蘑菇	开场时转身照亮背后会发现一只奇诺比奥，与之接触后获得
钻石 1	进入一楼中央的门口，爬楼梯到二楼即可看见
钻石 2	取得钻石 1 后把视角调成俯瞰，跳到旁边台灯所在的层面，在道路尽头取得
钻石 3	爬梯到最高层，在悬梁上取得，要注意突然出现的巨大幽灵（同样可以用光消灭）

#9 ドラゴドンの逆袭（55 钻）

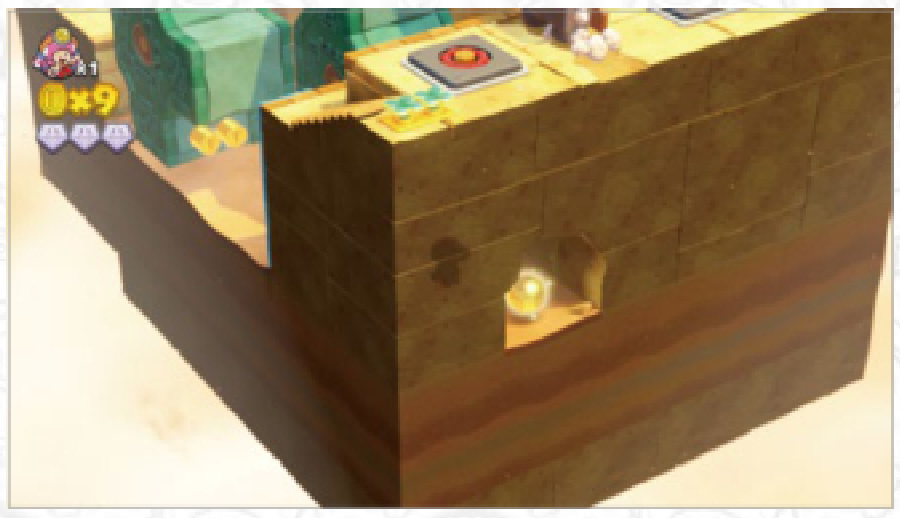
特别挑战 不受到任何伤害
关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	起点处楼梯侧边的洞内
钻石 2	在第一个升降台上升的途中跳到一侧的石台上，拔起该处的植物
钻石 3	第二个升降台底下

#10 くるくるハグルマ遗迹

特别挑战 找到黄金蘑菇
关卡要点 触碰石壁怪可暂时停止其行动

物品	获取方式
钻石 1	转动红色与棕色机关接通道路，前往绿色机关侧边的站台上取得
钻石 2	转动棕色机关即可看见
钻石 3	从钻石 1 站台跳到绿色机关上，来到有 3 只敌人的地方，进入敌人背后的紫色水管来到地底，拔光所有植物后获得
黄金蘑菇	绿色机关旁边的隔间内（调查地上发光处）


▲黄金蘑菇

#11 ネジまき阶段の番人

特别挑战 找到黄金蘑菇
关卡要点 投掷滚筒的敌人可从上方站台跳下踩踏击倒

物品	获取方式
钻石 1	建筑物东侧移动区域的某个房间内
钻石 2	建筑物西侧底层的角落中
钻石 3	投掷滚筒的敌人正下方的房间中
黄金蘑菇	调查投掷滚筒的敌人右边的地面

#12 デコボコガ - デン

特别挑战 只按 3 次 P 装置
关卡要点 地表喷射种子的敌人可以靠近将之拔起；P 装置可以升降场地中的围栏，升起后连通上层道路，下降后使地面畅通无阻

物品	获取方式
钻石 1	草坪上，利用 P 装置使道路畅通
钻石 2	植物长方体上，利用 P 装置使道路畅通
钻石 3	植物长方体上，利用 P 装置使道路畅通

#13 とうめい土管ハイウェイ（60 钻）

特别挑战 收集 70 枚金币
关卡要点 建议先转动视角确定路线再前进；左侧管道可以拿到镐子，优先破坏中间管道围住钻石的刺球

物品	获取方式
钻石 1	右侧管道外
钻石 2	左侧管道中
钻石 3	左侧管道中

#14 真夜中のうごく森

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 起点旁站台上的植物中藏有钥匙；钥匙放在树桩怪头上不会消失，锁着的门在幽灵附近，进门后会发现紫色水管；从6只树桩怪的头顶走过即可到达金星处

物品	获取方式
钻石1	树桩怪旁边的站台上
钻石2	拿到钥匙后打开幽灵旁的上锁门扉，进入里面的紫色水管，抓住地面上移动的植物
钻石3	爬上幽灵旁边的梯子，在6只树桩怪的侧面进入隐藏的隔间获得
黄金蘑菇	从幽灵旁的4只树桩怪头上走过，探索石台上的空地


▲钥匙可以放在树桩怪头顶进行运送。


▲黄金蘑菇

#15 ダブルチェリ-の见张り台

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 食用樱桃后角色一分为二，控制他们同时踩踏相同颜色的P装置可以改变地形；终点前标有数字"2"的站台必须两角色同时踩踏才会产生反应

物品	获取方式
钻石1	红布条下方的房间内，拔起植物后出现
钻石2	中央建筑物的二楼，往空中的钻石投掷萝卜即可取得
钻石3	按下钻石2旁的P装置后回到地面，从某个房间内的植物中取得钥匙，把钥匙抛给另一只奇诺比奥，让她打开上锁门扉后即可取得
黄金蘑菇	P装置侧边的房间内



#16 キラ-のタッチ炮台

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石1	触碰炮台所在的站台，让炮弹破坏地面的砖块，拔起砖后的植物
钻石2	场景中心的发光站台内
钻石3	钻石2站台附近的墙角内
黄金蘑菇	从钻石2站台上方走过，穿越墙洞后探索地面


▲钻石2


▲黄金蘑菇

#17 くるくるスカイウォ-ル

特别挑战 不受到任何伤害

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石1	砖墙内，可引导炮弹破坏砖墙
钻石2	翻转绿色区域可见
钻石3	翻转棕色区域可见，绿色区域要保持与棕色区域连通方可取得


■钻石1

#18 バトルタワ-の顶上（75钻）

特别挑战 收集170枚金币

关卡要点 打倒所有敌兵才能进入下一区域：①区域1的乌龟兵进出水管自上而下逐一踩踏击破；②区域2，往水管抛入萝卜把魔法师击倒；③区域3，拉起场地中央的把手可以变成炮台从而把敌人打倒

物品	获取方式
钻石1	按下敌兵楼层中的P装置打开一楼的门，进入其中的水管后可见
钻石2	3只奇诺比奥所在的区域，从水管右侧爬梯而下，钻石就在下方的隔间内
钻石3	布满酷栗宝的区域，钻石就在石墙内，可以启动中央的蓝色把手变成大炮破坏石墙

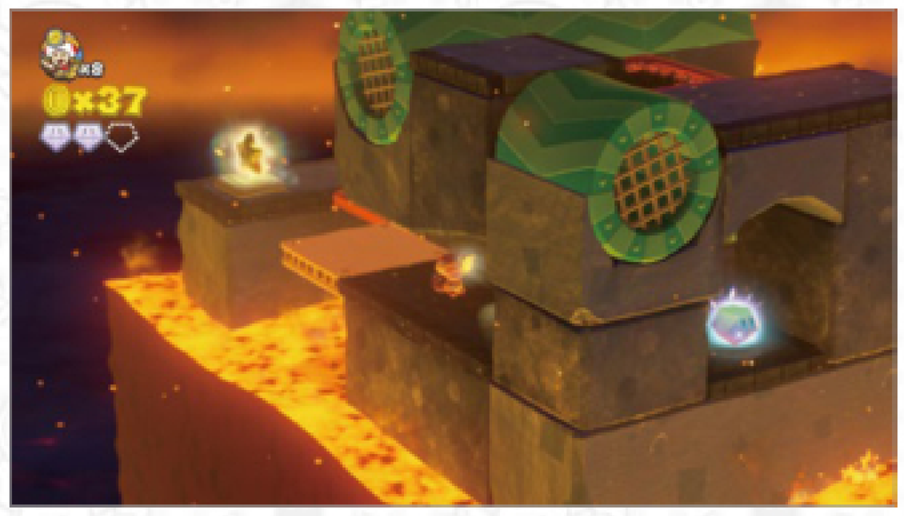
第三章
エピソ-ド3

#1 ロ-リングインフェルノ

特别挑战 收集75枚金币

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石1	起点对面的石台上
钻石2	顶层的红色站台上
钻石3	从钻石2旁的三重绿色滚轮上跳至下方的移动站台，站台靠岸后往里走即可发现

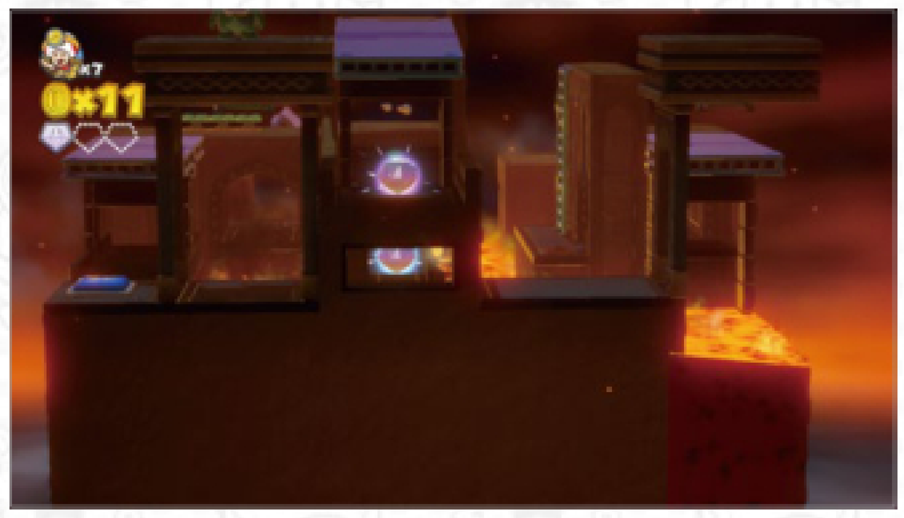

▲钻石3

#2 マグマ祭坛のシ-ソ-

特别挑战 不打倒任何敌人

关卡要点 利用跷跷板能弹射到远处

物品	获取方式
钻石1	拔起楼梯旁的植物后可见
钻石2	场地第一层的某隔间内
钻石3	钻石2的上方，按下附近的P装置，利用移动后的跷跷板到达


▲钻石2＆钻石3

#3 ピッピッピッ！空中广场

特别挑战 不受到任何伤害

关卡要点 站台会在闪烁之后会消失，注意把握好移动时机

物品	获取方式
钻石1	场景中央，朝钻石抛萝卜即可取得
钻石2	起点另一侧的隔间内，可逆时针绕道而至
钻石3	乌龟敌人旁的植物下


■钻石3

#4 ツルハシ洞窟の底（80 钻）

特别挑战 不破坏镐子

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	抓住地点对面的植物（靠近后会移动）取得镐子，进入水中敲碎底部的石砖后可见
钻石 2	拔起“↓”指示板旁的植物取得镐子，进入地下到处破坏便能发现
钻石 3	破坏金星左侧的墙壁后可见



▲钻石2

#5 大きな切り株のほこら

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	起点正下方，水底的壁洞内
钻石 2	按 P 装置后跟随木排升到高层，钻石就在空心树干内
钻石 3	从钻石 2 对面的一侧落下踩中 P 装置，钻石就在附近
黄金蘑菇	两只昆虫上下窜动的木桩上表面，可从上层跳下来



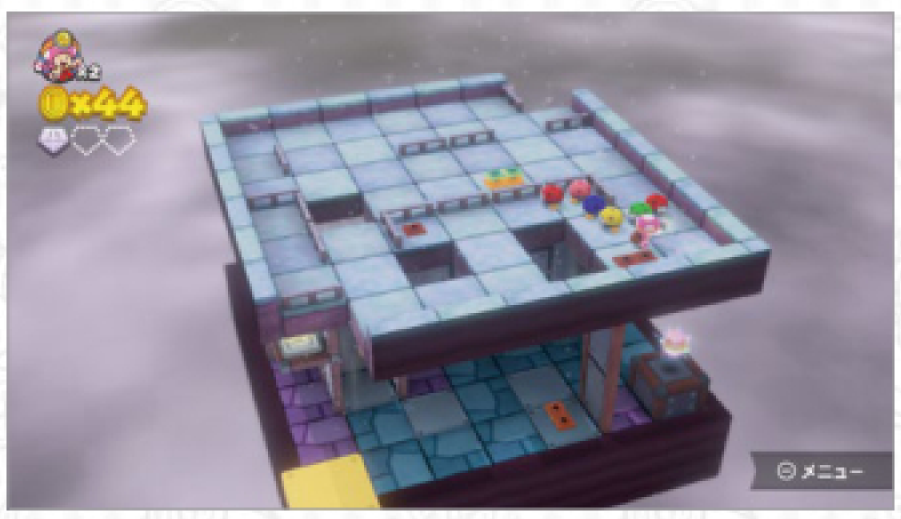
▲黄金蘑菇

#6 テンテンと雪の散歩道

特别挑战 不破坏雪地

关卡要点 昆虫队伍走过的路段都不会崩塌

物品	获取方式
钻石 1	起点附近，单株的植物下
钻石 2	从上层雪地的一角落至下层自动获得
钻石 3	下层雪地，3 只黑刺球的背后



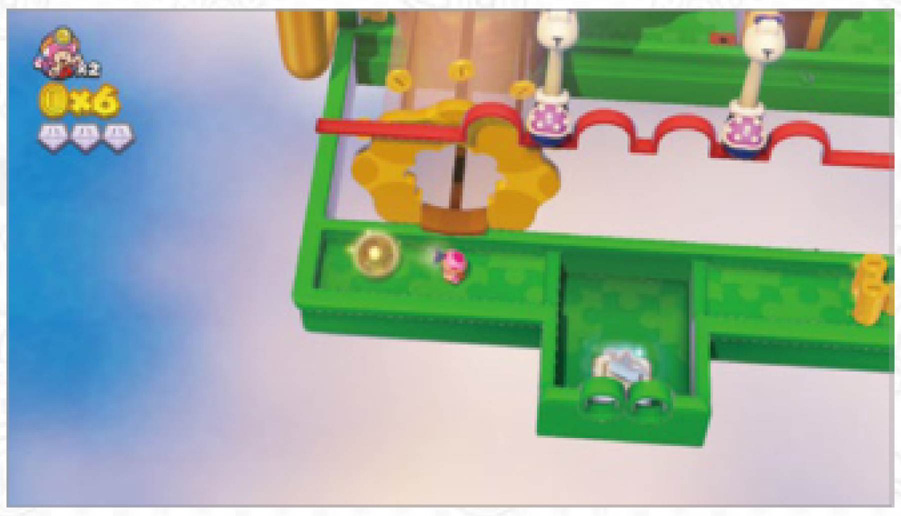
▲钻石2

#7 ツッコンドルのかごの中

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	敲打机关旁
钻石 2	进入黄色水管到达最上层，再跳到下方拉动蓝色把手，使敲打装置上升并敲碎过道的石砖，拔起过道尽头的植物
钻石 3	下层滚轮的表面
黄金蘑菇	金星前的绿色路段，探索金币堆的对面尽头（只能通过滚轮滑过去）



▲黄金蘑菇

#8 デコボコデザ - ト

特别挑战 只按下 8 次 P 装置

关卡要点 P 装置可升降石柱，可计算触碰次数使道路连通

物品	获取方式
钻石 1	按下起点对面尽头的 P 装置，拔起降到地面的植物后可见
钻石 2	取得钻石 1 后，回到起点往右走，在站台上方取得钻石 2
钻石 3	场地最上层的围栏外，向其抛东西即可获得

#9 失われたトロッコパレス（100 钻）

特别挑战 找到 1UP 蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	第 2 次乘坐矿车，破坏砖块堆后可见
钻石 2	被泥土兵包围的洞窟内
钻石 3	后半路段，经过“—”字排列的问号砖块后向后看，钻石就在山峰附近
1UP 蘑菇	后半路段，破坏“—”字排列的问号砖块后出现



▲钻石1



▲钻石3

#10 つくりかけ砦とマルチリフト

特别挑战 5 人一起过关

关卡要点 每吃下 1 颗樱桃能增加 1 人

物品	获取方式
钻石 1	拔起 4 号站台旁的植物拿到镐子，破坏附近的砖墙后可见
钻石 2	4 人一起乘坐 4 号站台到达上方后可见
钻石 3	取得钻石 2 后跳到金星所在的平台，再跳到下方草坪的第二层，拔起植物后可见

#11 パタンパネル回廊

特别挑战 收集 45 枚金币

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	黄色站台上
钻石 2	双叹号方块处，先踩左叹号再踩右叹号，往右走即可取得
钻石 3	双叹号方块处，踩左叹号后往左走，爬梯子到达阁楼二层并拔起植物



▲钻石3

#12 砂漠のブロック要塞

特别挑战 大炮发射 10 次以内

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	起点处的建筑物楼顶
钻石 2	金星背后的高空中，转动地面的转盘降下站台，拉起蓝色把手变成炮台，射击取得
钻石 3	变成炮台破坏石壁打通道路，前往场景的侧面取得
黄金蘑菇	钻石 3 斜上方的小亭子内



▲钻石2



▲黄金蘑菇

#13 黄金乡にひそむもの（110 钻）

特别挑战 只触碰 10 次闪光方体

关卡要点 进入个别门扉后需要立刻移动闪光方体接住角色

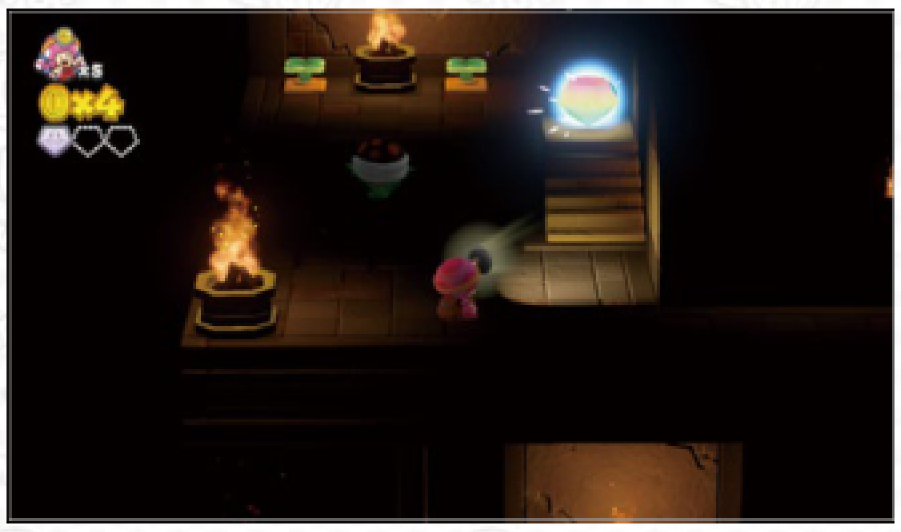
物品	获取方式
钻石 1	第一道门的上方，可利用门前的闪光方体上去
钻石 2	黄色浮沉站台上，按叹号方块接通道路到达
钻石 3	闪光方体上

#14 ヘイホ - の暗闇アジト

特别挑战 不被敌兵发现

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	敌人旁边的站台上，爬梯子到达
钻石 2	爬梯到达二楼，利用食人花喷出的火球点燃角落的柴堆后出现
钻石 3	从二楼的隔间内取得钥匙打开上锁门扉，进入里侧的紫色水管，拔起其中的植物后获得



▲钻石2



▲金星旁的房间内可取得钥匙。

#15 フィ - バ - スライダ -

特别挑战 不落至洞穴下层

关卡要点 金星前的铁栏需要点亮盘面上 5 种颜色的方块才会消失

物品	获取方式
钻石 1	进入起点右边的水管飞到对面，再从蓝色转盘下方的洞掉到下层，进入该层的水管即可取得
钻石 2	绿色转盘内
钻石 3	从绿色转盘下方的方形洞穴落至下层即可看见

#16 ドクドク运河を飞び越えて

特别挑战 4 人一起过关

关卡要点 贴墙可使队伍变成整齐的一列，方便通过狭窄的过道

物品	获取方式
钻石 1	食用樱桃变为 2 人后，踩踏角落处的两个 P 装置后可见
钻石 2	角落前的石墙缝隙中
钻石 3	3 人同时踩踏“3”字站台，站台上升自动取得



▲钻石1



▲钻石2

#17 ホラ - 特急からの脱出

特别挑战 打倒所有的泥土兵

关卡要点 把楼顶的敌人引到地面，诱导他清除路上的障碍与泥土兵

物品	获取方式
钻石 1	第 1 节车厢的楼顶，进入建筑物爬梯子即可到达
钻石 2	第 2 节车厢，集装箱侧面的过道内
钻石 3	车头车厢，金星前的站台上

#18 カメックと月影の塔（120 钻）

特别挑战 收集 190 枚金币

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	三楼的隔间内，可从树桩怪头上进入
钻石 2	三楼的植物下藏有钥匙，利用升降台运到四楼，打开四楼上锁的门
钻石 3	顶层亭子中的植物下，需要从下一层的树桩怪头上进入建筑物，再爬梯到达亭子



▲钻石1

#19 铁球ビルディング

特别挑战 破坏所有的砖块

关卡要点 -

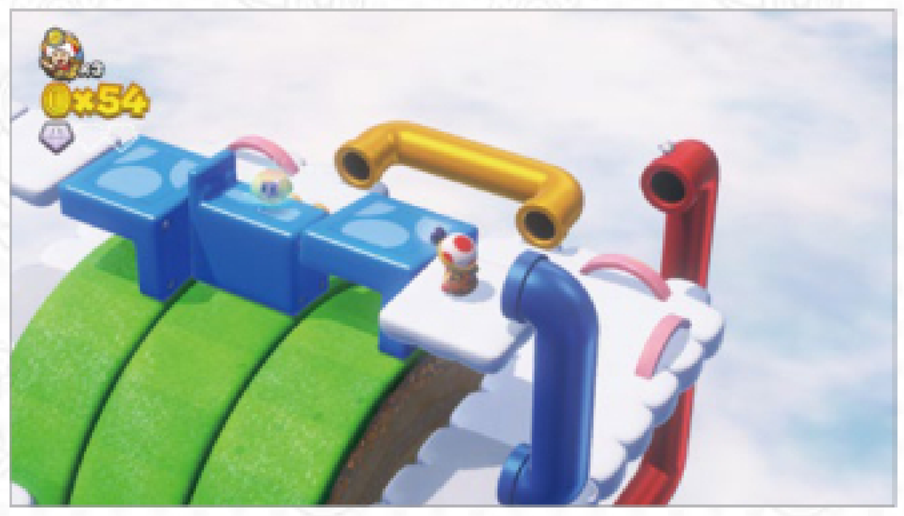
物品	获取方式
钻石 1	破坏跷跷板下方的砖墙（镐子可从多个敌人转圈飞行的洞内植物中取得），进入其中爬梯子取得
钻石 2	进入跷跷板右上方的墙洞，在场景背侧取得
钻石 3	顶层，从移动站台右侧的植物中取得镐子，破坏投掷刺球敌人旁的砖墙，进入其中取得

#20 コロコロプラネット

特别挑战 取得黄金蘑菇

关卡要点 把转轮的蓝色部分连接在一起，制造一条通往金星的道路

物品	获取方式
钻石 1	转轮的中间层上
钻石 2	将转轮三层的蓝色部分连接起来，再进入蓝色水管，从上方取得钻石
钻石 3	蓝色水管旁的转轮侧面有一个洞穴（转动转轮可见），进入洞穴来到下层，与蓝色奇诺比奥接触后获得
黄金蘑菇	从转轮中间层滑到下层，探索地面后出现



▲钻石2



▲黄金蘑菇

#21 オバケ画廊のワナ（130 钻）

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	从跷跷板的一侧取得
钻石 2	从站台上取得，注意，要先通过附近的跷跷板并走出一段距离，待新的物体铺在之前的路段后，再往回走取得钻石
钻石 3	从跷跷板的一侧取得
黄金蘑菇	金星前的条状掉落物上



▲钻石2



▲黄金蘑菇

#22 もっとふしぎなタッチストーン

特别挑战 只触摸闪光站台 6 次

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	起点旁的站台上，要从蓝色站台内部绕路出来取得
钻石 2	蓝色站台角落的一小块金色站台上
钻石 3	蓝色站台，被转圈的敌人们包围着



▲钻石2＆钻石3

#23 回转カラーボックス

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	转动场地，依次进入绿、黄、蓝颜色的房间即可取得
钻石 2	从蓝房间前往绿房间背面即可取得
钻石 3	从绿房间前往红房间，进入其中的洞穴取得
黄金蘑菇	黄色站台附近



▲黄金蘑菇

#24 からくり天井の上で（140 钻）

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 改变闪光站台的位置可以影响刺球的轨道，从而破坏挡路的木板

物品	获取方式
钻石 1	移动闪光站台，使刺球经过站台破坏起点旁的木板，从站台跳到下一层，钻石 1 就在场地中央
钻石 2	从钻石 1 所在的楼层拔草取得钥匙，打开下一层的门后可见
钻石 3	最上层，敌人身后扇子挡着的站台上
黄金蘑菇	探索金星旁的闪光站台



▲钻石2



▲钻石3



▲黄金蘑菇

#25 まわるスペースフロア

特别挑战 不受到任何伤害

关卡要点 按下钻石 2 所在层面北侧的 P 装置可来到金星前

物品	获取方式
钻石 1	踩踏两次 P 装置后，钻石出现在底层（该层的 P 装置先不按）
钻石 2	按下钻石 1 所在层面的 P 装置，钻石 2 出现在底层，向其投掷萝卜即可取得
钻石 3	找到钻石 2 所在层面的镐子，敲击旁边的 P 装置回到金星所在层面，破坏砖墙后可见

#26 激走マグマロード

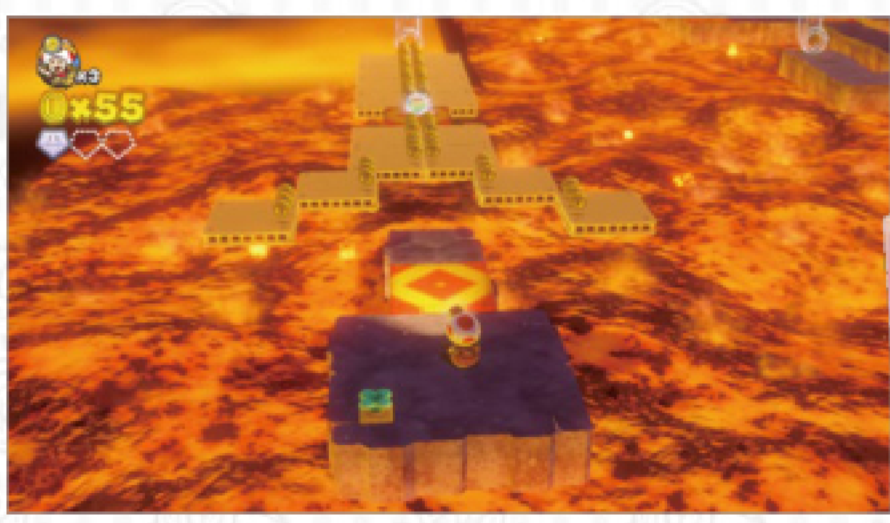
特别挑战 收集 150 枚金币

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	途经的高台上
钻石 2	进入途中的水管飞到左侧区域，钻石出现在前方站台上
钻石 3	终点前的椭圆窄道上



▲钻石1



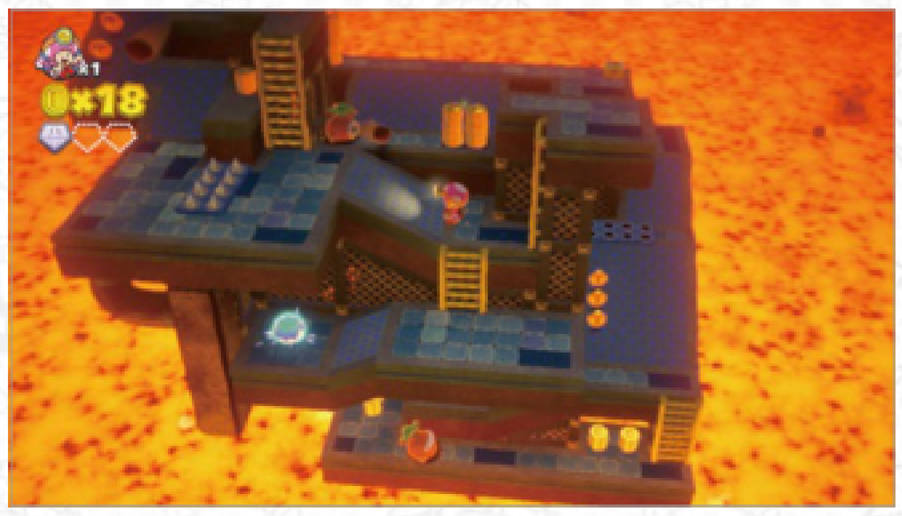
▲钻石2

#27 沉みゆくメタルキャッスル（155 钻）

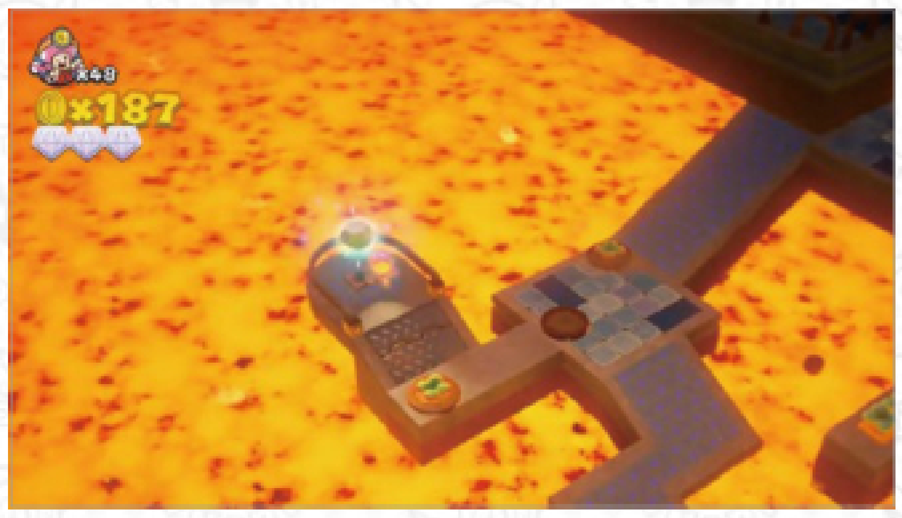
特别挑战 收集 200 枚金币

关卡要点 -

物品	获取方式
钻石 1	场景侧边的站台上
钻石 2	场景上层的某个角落处
钻石 3	场景上层有 3 只地鼠的地方，拔起地鼠背后的植物即可取得



▲钻石2



▲钻石3

#28 さいごのお宝

特别挑战 收集 220 枚金币

关卡要点 在顶层展开 BOSS 战，场地内有雷电区域，注意不要被 BOSS 的风压吹到该处。BOSS 只会抛出大萝卜进行攻击，不过只要持续奔跑便能轻松躲开。把陷入地中的萝卜拔起来砸向 BOSS 能对其造成伤害，反复几次即可击破

物品	获取方式
钻石 1	黄色方块组成的方体建筑内
钻石 2	进入水管飞到第二区域，一路爬梯往上走，钻石就在移动梯子附近
钻石 3	第二区域底层的机关地形内



▲钻石1



额外关卡
おまけ

完成前面三章所有关卡后解锁。前面四关是3DS/NS版以《超级马力欧 奥德赛》为基础而设计的新关卡。



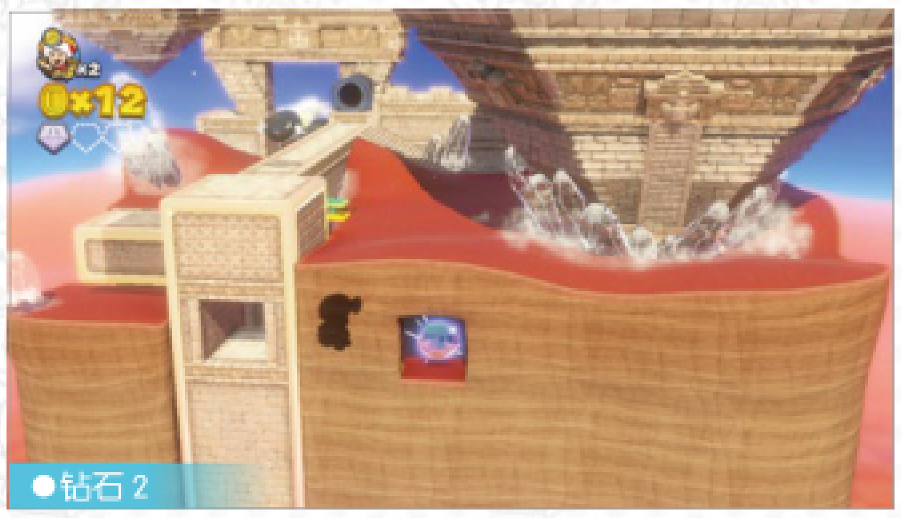
#1 砂の国のさかさピラミッド

特别挑战 找到黄金蘑菇

关卡要点 拉动高空站台上的蓝色把手后变成夜晚，之后进入地下可找到力量之月（相当于金星）



▲炮台斜上方的高台上。



▲进入钻石1旁的伸缩站台，从下方绕到上方双炮台的背后。来到单炮台附近，利用伸缩站台进入地下取得。



▲利用钻石2处的伸缩站台到达最上层，找到空中的钻石3后投掷萝卜取得。



▲从图示处跳下后获得。

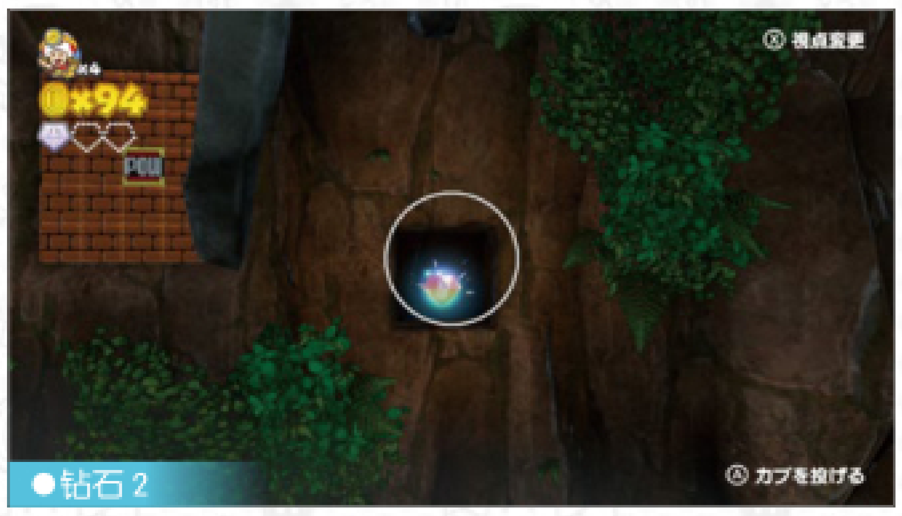
#2 流で国のトロッコツアー

特别挑战 收集320枚金币

关卡要点 -



▲龙骨架的鼻骨处。



▲最后一道砖墙内。



▲条状岩体上，破坏岩体根部使其崩塌即可取得。

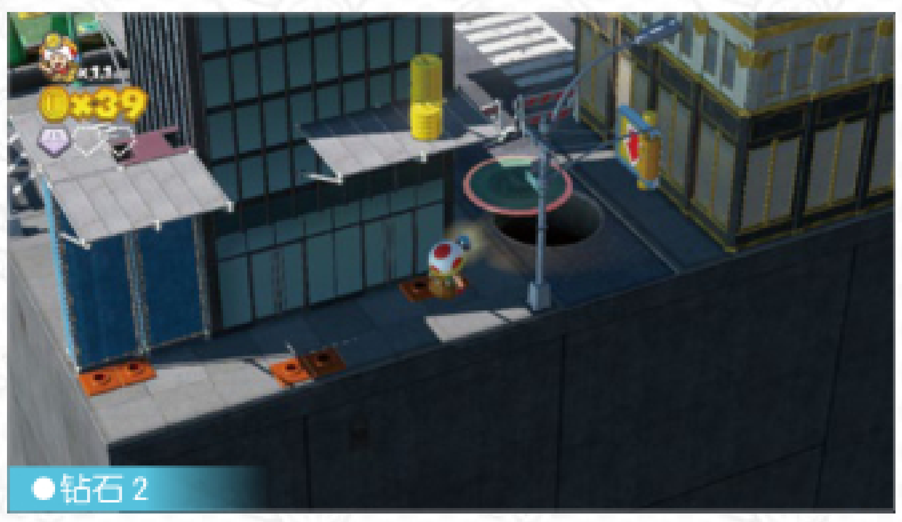
#3 都市の国の发电所

特别挑战 打倒所有敌人

关卡要点 -



▲离开起点的水管后，进入场景北侧的小剧院取得。



▲从绿色的消防梯爬上屋顶，顺时针前进，来到场景另一侧的地面，打开水井盖进入地底。找到地底的蓝色把手启动升降台即可前往钻石所在地。



▲取得钻石2后从绿色水管回到地面上层，前往最高处的塔顶即可取得钻石3。

#4 料理の国のコック鸟

特别挑战 4人一起过关

关卡要点 把角色聚在一起容易闪躲，贴墙把角色排成一列容易分道



▲踩中P装置后出现。



▲同时踩中2个P装置后出现。



▲同时踩中3个P装置后出现。



进め！キノピオ探检队

金币收集关卡，场地完全采用主线章节中的关卡。玩家需找齐分散在关卡内的其余 3 名角色（通常藏于钻石位置），一起抵达终点。



名称	解锁条件	特别挑战
探检队と高原のキノコ岩	160 钻	收集 90 枚金币
探检队とからくり天井の上で	170 钻	收集 150 枚金币
探检队とくるくるキラ - ベ - ス	180 钻	收集 100 枚金币
探检队とカメックと月影の塔	190 钻	收集 240 枚金币

マネミ－の挑战状

金币收集关卡，不过形式变成了追逐战，玩家要与木乃伊赛跑，目标仍旧是取得金星。注意，一旦被木乃伊追上会立马判输，木乃伊可以打倒，但经过一段时间会复活。



名称	解锁条件	特别挑战
マネミ - とパタンパネル回廊	-	收集 160 枚金币
マネミ - と疾走ラッカロ - ド	175 钻	收集 190 枚金币
マネミ - と火ふき山の主	185 钻	收集 170 枚金币

冒险の思い出

收集黄金蘑菇的迷你关卡，共有 3 关，无难点，爬上楼梯即可取得金星。第一关的黄金蘑菇就在建筑物内，第二、三关的黄金蘑菇藏在图示位置。



▲第二关



▲第三关

マネミ－ラビリンスフォ－エバ－

共计 50 层的大型关卡，需要完成之前关卡的所有特别挑战。本关的特别挑战是收集 5000 枚金币，下面列出一些闯关要点以供参考：

●通往下一层的跳跃点在起点对角，建议开场后先调整视角确定行进路线。

●触摸敌人能暂时封锁其行动（部分敌人除外）。

●拿到镐子可以直接破壁前进。

●第 10、20、35 层为休息区域。

●无需把 50 层的金币都收集干净，前面几个楼层的金币加上第 50 层的金币即可达到 5000 枚。





八道旅人		Square Enix (NS)	
オクトパストラベラー		角色扮演	日文版
2018年7月13日	本地1人	无对应周边	
售价为7344日元			

通关时间：50~60小时
对应版本：1.0.2

作为近期NS平台上最受期待的RPG大作，《八道旅人》的素质果然没有让人失望。用虚幻引擎打造的游戏画面和传统像素风格的人物相结合，为玩家们带来了独特的观感，八位风格迥异的主角、戏剧氛围浓厚的四幕主线设计、丰富多彩的职业和技能搭配加上海量的支线要素足以让每一位喜爱传统RPG的玩家流连忘返。本期UCG我们也为大家带来了本作的详尽主线攻略和实用心得，希望能够帮助大家畅游奥斯泰拉大陆。

文 水无月&秋沙雨 美编 NINA

操作

按键	用途
A	确定/对话
B	取消
X	打开菜单
Y	使用场景技能/变更队列
方向键/左摇杆	角色移动/移动光标
右摇杆	扩大/缩小大地图的比例
+	卸除装备/开启小对话
-	打开地图
R	打开或关闭小地图/战斗中增加BP消耗，启动或增加BOOST等级
L	战斗中减少BP消耗，降低或取消BOOST等级

流程的进展方法

本作主线流程的进展方法有些类似于TRPG，有很高的自由度。游戏中的八位主角各有一条独有的主线剧情线。玩家在开始游戏后需要从八名角色中任选一人开始游戏（即选择主人公），完成该角色的第一章剧情后就可以自由在大地图上进行探索了。玩家操作该角色既可以按照提示继续攻略本人的主线剧情，也可以去其他地方寻找剩下的7位角色，只要找到他们就能让其加入队伍并解锁他们的主线剧情。这样一来玩家就可以根据自己的喜好,随意选择主线的攻略顺序了（比如玩家可以按照舞娘1章→猎人1章→剑士1章→舞娘2章→剑士2章→学者1章这样的顺序随意攻略）。玩家的出战队伍中最多4人，当加入的同伴超过4人后可以在各地城镇的酒场中和侍者（バンデンダ-）对话来调整队伍成员，不过这里要注意，想要开展那一名同伴的主线剧情时，必须要把这名同伴安排到出战队伍中，另外玩家在开始游戏时选择的那位主人公强制占用一个出战队伍的名额，不能换到后备队伍中，不过只要打通主人公的主线剧情就能解除这一限制。



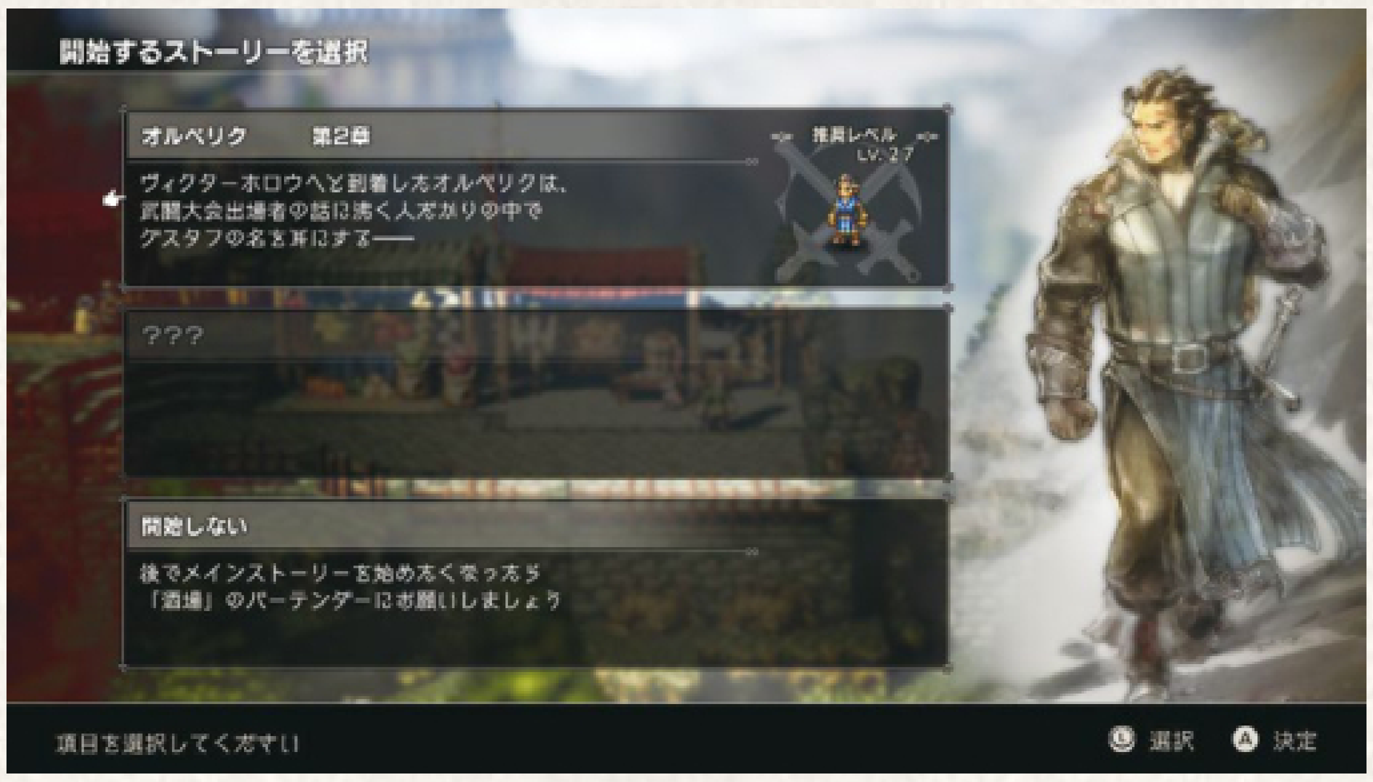
©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

主线剧情（メインストーリー）

本作每位角色各自的主线剧情长度都是四章，在攻略中头上对话标记是绿色的 NPC 都是主线 NPC，和其对话或是对其使用场景技能就能继续发展剧情。虽然理论上在主线剧情上，玩家有着完全自由的攻略顺序，但其实同一角色主线的不同章节往往有着很大的等级跨度，往往会出现第二章推荐等级是 20 多级，但第三章的推荐等级就直奔 40 级去了的情况。因此如果发现当前队伍的平均等级如果达不到下一章主线剧情的推荐等级的话，不妨去攻略其他角色主线剧情中前面的章节，按部就班慢慢攻略即可。

当玩家队伍中有需要发展主线的角色，并来到了该角色主线剧情的对应城镇后，就会出现一个对话选项询问玩家是否要开展该角色的主线，如果选否的话就不会发生剧情，玩家可以继续自由探索，之后在酒场中和侍者对话选择“剧情确认（スト-リ-确认）”即可重新选择是否开始该角色的主线，同时流程中会出现同一个城镇可能是多个不同角色主线的发生场所，如果这几个角色都在队伍中的话，玩家也同样需要选择开展谁的主线。

另外随着玩家收到的角色越多或是完成的章节数目越多，会逐步积累游戏中的一个隐藏数值“进展度”，进展度越高，剩下尚未攻略章节的推荐等级和难度也会越高（尤其是各角色第一章的 BOSS 强度会有比较明显的变化），同时进展度达到一定程度的话，一部分地图还会出现全新的强力敌人。



支线任务（サブストーリー）

除了主线剧情之外，在各地的城镇中也会出现不少头上有着褐色对话标记的 NPC，这些都是和支线任务相关的 NPC，支线任务和主线剧情无关，完成后可以获得金钱、道具和装备的报酬，对于提升玩家队伍的战力帮助很大。同时不少支线任务的出现与否和主线进度有关，一些能够获得强力装备报酬的支线任务都需要某些角色的主线剧情通关后才能解锁。同时一部分支线任务是有时间限制的，需要各位注意。



角色的特色

本作八位主人公都有各自的独有基础职业、场景技能与独有能力，玩家若能活用他们的这些特殊能力能够对攻略起到很大帮助。

场景技能（フィールドコマンド）

场景技能就是针对 NPC 所使用特定技能，在城镇或迷宫中按 Y 键发动。8 位角色的场景技能根据效果大致可以分成四类：和 NPC 一对一战斗、让 NPC 成为战斗中的帮手、获得 NPC 身上的物品、从 NPC 处得到情报。而每一类效果根据行为的性质又可分为正道和邪道，如要获得 NPC 身上的物品，那么商人トレサ的收购就是正道，而盗贼テリオン的偷盗就是邪道。正道技能的成功率是 100%，但有着等级或金钱的限制；邪道没有等级和金钱的限制，但有成功率和尝试次数的限制，在每一个城镇使用邪道场景技能累计失败次数达 5 次的话，就会和该城镇的所有 NPC 关系恶化而无法对其使用任何场景技能，不过可以通过酒场的侍者，消耗一定数量的金钱（根据城镇不同消耗的金钱从 1000 ～ 100000）便可恢复和该城镇的关系，邪道技能尝试次数也会恢复到 5 次。

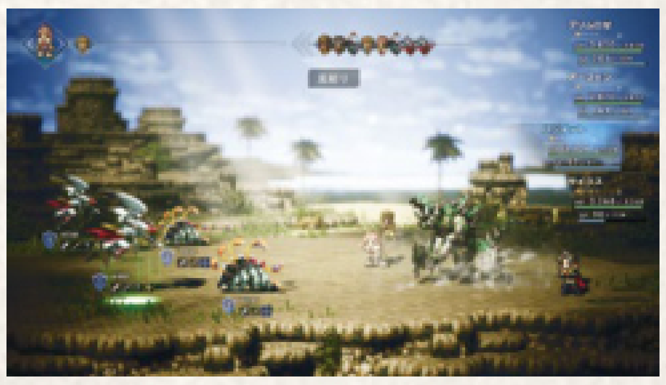


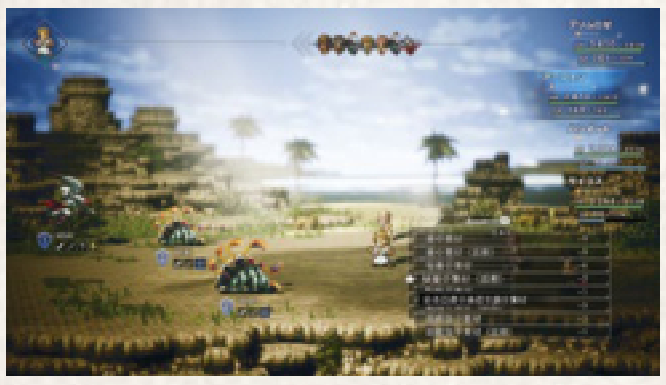
■场景技能一览

角色	技能名称	效果	性质
オルベリク	比试（试合）	和城镇中的NPC进行1对1的单挑战，取胜的话有一定概率可以获得稀有物品，一部分屋子也需要通过比试打倒守门NPC后才能进入，挑战高等级的NPC有等级限制	正道
プリムロゼ	诱惑	诱惑城镇中的NPC成为战斗中的帮手，不同的NPC的强度、技能和可协力（加势）次数都不同，NPC最多只能诱惑1人，诱惑到了新的NPC后之前那个会自动解散并回到原来城镇的位置（按Y键也能直接选择解散）	邪道
トレサ	收购（买取る）	花费金钱购买城镇中NPC身上的物品	正道
ア-フェン	询问（闻き出す）	从城镇中的NPC处打听到各种各样通过其他角色无法获得的情报，包括隐藏物品、商店打折、场景技能限制降低或成功率提高，以及一些和支线任务有关的情报等，不过越重要的情报等级限制也越高	正道
ハンイット	驱使宠物攻击（けしかける）	指挥宠物攻击城镇中的NPC，性质和比试类似，但战斗中ハンイット只能使用宠物的技能进行战斗	邪道
テリオン	偷盗（盗む）	偷走城镇中NPC身上的物品，越优质的物品偷盗成功率越低，提升等级可以增加偷盗成功率	邪道
サイラス	打探（探る）	偷偷打听城镇中各NPC不为人知的另一面，性质和询问类似，但是越重要的情报成功率越低	邪道
オフィ-リア	引导（导く）	引导城镇中的NPC跟随自己，性质和诱惑类似，越高级的NPC其等级限制也越高	正道

TIPS 战斗结果的额外奖励：①我方未收到伤害则获得金钱+10%、②对敌人实现破防则获得经验值+10%、③1回合内全灭敌人则获得JP+10%。

独有能力（固有アクション）





除了场景技能外，8 位角色还能使用和其基础职业相符的独有能力，下面为大家介绍一下这些独有能力的效果。

■独有能力一览

角色	能力名称	效果
オルベリク	防御ブ-スト	消耗BP开启爆发对于防御指令也能起效果，爆发等级越高防御效果越强
プリムロゼ	加势	诱惑的NPC可以让其作为战斗中的帮手出战，利用“加势”召唤的NPC行动和攻击目标由AI控制，在プリムロゼ濒死时还会帮其替挡敌人攻击，プリムロゼ死亡或3回合后退场且加势次数-1，当诱惑的NPC加势次数归0后则会回到城镇中原来的位置
トレサ	歩いてリ-フ	切换场景时会根据移动的步数获得一定量的金钱
ア-フェン	调合	调合来进行攻击或回复，可以实现全体补充BP等强力效果，是应付不少高难度BOSS战的核心角色
ハンイット	魔物	魔物指令包括捕获和けしかける两个子指令，捕获是在战斗中捕获魔物成为宠物，和《精灵宝可梦》一样，魔物血量越低且处于破防状态中时，捕获成功率就越高；けしかける为放出捕获的宠物发动攻击，不同的魔物有不同属性的攻击和回复技能，且除了雪豹リンデ之外其他所有宠物都有使用次数限制
テリオン	开锁（开锭）	可以打开城镇和迷宫中的上锁宝箱（紫色宝箱），里面大多是品质较为优秀的物品
サイラス	予习	战斗开始时可以自动看破敌人的一个弱点
オフィ-リア	加势	和舞娘プリムロゼ效果相同

职业（ジョブ）

本作延续了“《最终幻想》系列”与“《勇气默示录》系列”的转职设定，游戏总共有 12 种职业，包括 8 种常规职业：剑士、药师、舞娘（踊子）、学者、盗贼、商人、猎人（狩人）、神官，除此之外还有 4 种上级职业：符文大师（ル - ンマスタ -）、武艺家、魔术师、星咏者（星咏人），每种职业都有不同的擅长武器、主动技能和被动技能。



基础职业（ベ-スジョブ）与战斗职业（バトルジョブ）

基础职业就是和各角色设定背景相符，和其本人绑定的职业，职业和角色的对应关系分别为：オルベリク（剑士）、プリムロゼ（舞娘）、トレサ（商人）、ア - フェン（药师）、ハンイット（猎人）、テリオン（盗贼）、サイラス（学者）、オフィ - リア（神官），而战斗职业的定位相当于副职，每个角色还可以在剩下的 11 种职业中选择一种转职，转职后该角色相当于可以使用两个不同职业的技能和擅长武器，同时不同的战斗职业对角色本身的能力也会有一定加成。

如何获得战斗职业

游戏前期玩家是无法转职的，需要拜访各地的对应职业的祠堂后才能解锁该职业的转职，其中 8 种常规职业只需要调查祠堂最深处的祭坛即可，而 4 种上级职业还需要经历一场 BOSS 战，通过对应的守护者试炼后才能获得该职业，这四大上级职业祠堂的守护者推荐等级均为 Lv50，实力超过各角色第四章的 BOSS，需要玩家的队伍强度达到相当水准之后才有机会取胜。



■各祠堂位置一览

区域	场所	祠堂	解锁职业
フラットランド地方	西ノ-ブルコ-ト平原	硕学王の祠	学者
フラットランド地方	西ノ-ブルコ-ト平原	星占师の祠	星咏者（需要打倒BOSS星占师ステオ-ラ）
フロストランド地方	西スティルスノウ雪道	圣火神の祠	神官
コ-ストランド地方	月隠れの海道	绅商伯の祠	商人
ハイランド地方	北スト-ンガ-ド山道	雷剑将の祠	剑士
ハイランド地方	西エバ-ホルド山道	魔剑士の祠	符文大师（需要打倒BOSS魔剑士バロガ-）
サンランド地方	北ウェルスプリング砂道	舞踏姫の祠	舞娘
リバ-ランド地方	东セントブリッジ川道	灵药公の祠	药师

TIPS 跑地图时要活用岔路口的指示牌来辨认正确的方向，同时右下角的迷你小地图上的绿色标记为主线相关，褐色标记为支线任务NPC，附近的城镇、迷宫和祠堂也会显示相应的方向，各位如果找不到请灵活使用。

区域	场所	祠堂	解锁职业
リバ-ランド地方	北リバ-フォ-ド川道	豪武匠の祠	武艺家（需要打倒BOSS豪武匠ウィンヒルド）
クリフランド地方	南クオリ-クレスト崖道	盗公子の祠	盗贼
ウッドランド地方	东ヴィクタ-ホロウ森道	狩王女の祠	猎人（狩人）
ウッドランド地方	东ダスクバロウ森道	魔大公の祠	魔术师（需要打倒BOSS魔大公ドライサング）

技能（アビリティ）学习

每个职业都有 8 种技能，其中前 2 种技能在转职后自动习得，剩余 6 种均需要消耗 JP 习得，随着习得技能的数量越多，下一个技能消耗的 JP 量也越大，第 3 ～ 7 个技能可以任意习得，考虑到 JP 的消耗，玩家需要提前规划学习顺序，不过每个职业第 8 个技能学完前 7 个技能后才会显示，这些就是各职业的奥义，拥有非常强大的效果。



■学习技能消耗JP一览（常规职业）

技能	消耗JP
第三个技能	30
第四个技能	100
第五个技能	500
第六个技能	1000
第七个技能	3000
第八个技能	5000
合计	9630

■学习技能消耗JP一览（上级职业）

技能	消耗JP
第三个技能	2000
第四个技能	2000
第五个技能	2000
第六个技能	2000
第七个技能	2000
第八个技能	5000
合计	15000

辅助技能（サポ-トアビリティ）

辅助技能相当于各职业的被动技能，不需要消耗 JP，只要该职业习得的技能达到一定数量就能自动解锁，每个职业共 4 种辅助技能，只要学完该技能 7 个技能后就能全部解锁。每个角色可以装备 4 个辅助技能，辅助技能只要一旦解锁就永久存在，即使转职成其他职业也可以装备，一名角色转职越多辅助技能也越多，不少辅助技能能够有效弥补该角色的薄弱之处。根据流程和战斗的需要，给各个角色尝试各种不同的职业 + 辅助技能搭配，是本作的最大的乐趣之一。



全十二种战斗职业使用说明

剑士



全队的核心物理攻击手 + 坦克，“挑发”能够吸引敌方火力，保护同伴，而且以剑士为基础职业的オルベリク还有着高血量 + 独有能力“防御 BOOST”的特色，在前期队伍面对等级高于本方的敌人时，是最值得依赖的同伴。

“横一文字斩り”是剑士独有的剑属性全体攻击技能，而“千本枪”则是非常宝贵的枪属性多段攻击技能（随机 5 ～ 10 次），是用来削减敌方护盾值的重要手段。

剑士的四个辅助技能中，かばう可以为濒死的本方同伴替挡攻击，打造专职坦克必备。另外在游戏后期伤害单发 9999 上限很容易达到，因此“ダメ - ジ限界突破”是后期每一个攻击手必须装备的辅助技能，奥义配合“ダメ - ジ限界突破”攻击破防状态下的敌人很容易打出数万的伤害。

推荐转职角色：ハンイット

舞娘

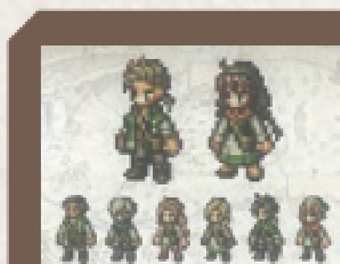


舞娘拥有可以强化我方各种能力的舞蹈，是在破防状态下进一步提升输出的重要辅助人员，能够提升物攻和属攻的“狮子の舞”和“孔雀の舞”是优先需要习得的技能。并且在获得魔术师职业前是惟一拥有暗属性攻击的职业，不过以舞娘为基础职业的プリムロゼ术攻并不是太高，暗属性魔法用来破防足矣，真要想输出伤害的话还得指望サイラス。“摩诃不思议の舞”是舞娘最有意思的技能之一，跳出什么效果完全随机，BOOST 等级越高能发动的效果种类也越多，有极低的概率可以跳出战斗胜利后获得 100 倍经验或 JP 的效果（需要 BOOST 等级 MAX 下才能跳出），如果恰好碰到了猫人并打死的话，不妨跳几下舞碰碰运气吧。

舞娘的奥义“舞踏姬シルティ - ジの嘱き”能够给队友附加一个将单体技能的目标变成全体的效果，这一奥义和舞娘、神官、药师等职业的强化辅助技能的相性都很好，在战斗中合适的时机使用能够大幅度降低战斗压力。

推荐转职角色：テリオン

药师



拥有独一无二的异常状态预防 / 恢复技能“健全化”，配合舞娘的奥义实现使用对象全体化后，是对付拥有强力异常状态攻击 BOSS 的不二法宝。此外在攻击方面药师拥有独特的斧系技能“大切断”和“死中活击断”，对于弱斧属性的敌人能够派上用场。

奥义“灵药公ド - タ - の恩惠”能够到对单体使用的道具变成对全体使用，配合 BP 回复的药品或是“全回复のジャム”效果拔群。

辅助技能方面，“たたかうで SP 回复”和“最大 HP+500”在游戏前期还是很有用的，尤其是后者让サイラス这样的贫血角色提升不少生存能力，不过这点数值到中后期就有些力不从心了。

推荐转职角色：プリムロゼ

TIPS 本作的遇敌率设计采用了内置步数累计逐步提升遇敌率的设定，而一旦接触到场景中的记录点后该累计值就会归0，利用这点可以在游戏初期就穿过许多高级别敌人出没的区域，到达流程后期的城镇（万一遇敌全灭SL即可），通过偷盗或收购获得大量强度远超当前流程的装备，能够大幅度降低攻略难度（即所谓跑酷玩法）。装备上遇敌率减半和逃跑概率提升的被动技能可以增加跑图效率。

盗贼



能够吸收HP的“ライフスティ-ルダガ-”和吸收SP的“マジックスティ-ルダガ-”虽然伤害一般，但因为是2hit的短剑攻击，可以当成破防技来使用。分别降低敌方物攻和物防的“コウモリ”和“フクロウ”是盗贼的核心技能，降低队伍压力，提升战斗时的物理输出必备，因此盗贼几乎也可以说是高难度BOSS战常驻人员，使用时最好配合盗贼自身的辅助技能“弱体效果持续回合延长（弱体效果タ-ン数增加）”来使用。偷盗技能的成功率看敌人剩余血量决定，残血越少偷盗成功率越高。

盗贼的辅助技能中除了“弱体效果タ-ン数增加”外，“ついでにたたかう”可以让装备者在使用无伤害技能的同时，有50%的概率发动普通攻击，不过有可能会打乱破防节奏。而“行动速度+50”玩家可以根据自己预想的战斗流程和行动顺位来给合适的角色装备。

推荐转职角色：ア-フェン

猎人



猎人拥有“さみだれ矢”和“どしゃぶり矢”这两个多段攻击的弓属性技能，是用来破防弱弓敌人的专业杀手。“ねんちゃく糸”可以延后目标敌人的行动顺位。提升全员命中率的“タ-ゲット”也是非常优秀的辅助技能（提升命中率后如“どしゃぶり矢”等多段攻击技能才能从破防技升级成输出技），除此之外猎人虽然拥有雷属性的攻击技能，但实用度并不如学者。

猎人的辅助技能中最实用的是装备者在回合结束时有25%概率再度行动的“ラストアクト”，面对强力BOSS时建议全员装备，同时“おかわり”在装备者使用普通攻击后有50%概率再度攻击，在オルベリク和NPC单挑比试时会很有用。

推荐转职角色：トレサ

神官



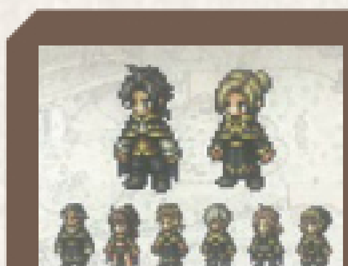
全队的专业回复手，“回复魔法”和“大回复魔法”可以回复队伍全体的HP，“守护のヴェ-ル”（降低受到的属性伤害）和“反射のヴェ-ル”（反射一次敌人的属性伤害）配合舞娘的奥义，是对付以属性伤害为主力防御手段，玩家需要灵活使用。“复活魔法”的对象虽然是全体，但复活后的HP很低，需要发动BOOST后使用才能增加复活后的HP残量。除此之外，神官还是前期惟一会使用光属性魔法的职业，在必要时还得依靠他来破防。

神官的奥义“圣火神エルフリックの导き”可以给我方单体一个BUFF，让其除了奥义以外的技能都能连续发动两次，且第二次发动不消耗SP，辅助技能的话其效果的持续时间会直接加算延长上去，时常会成为我方一发逆转的关键技能。

“回复限界突破”神官最重要的辅助技能之一，其效果是可以让装备者在回复HP时，超出自身HP上限的溢出部分也能加算到HP上（HP数字呈现绿色），因此队伍中HP较低的角色最好优先习得这个技能，而后期面对四个上级职业的守护者BOSS时，更需要全员装备这个技能以提升战斗容错率。

推荐转职角色：サイラス

学者



在属性魔法方面的核心输出手，各属性魔法均为全体攻击，且“大”级别魔法有2hit的效果，不仅有着高伤害还可以用来破防，在刷级和刷JP是最适合用来清理敌人的职业，属攻是这一职业的核心数值，能往高堆就尽管往高里堆吧。“（调查）しらべる”可以用来查看敌人的HP和弱点，发动BOOST的话可以一次性查看多个弱点。

学者的辅助技能里比较重要的有遇敌率减半（エンカウント半减）和不意打ち回避（不会被敌人先制），都是方便玩家跑图的技能，而且后者在刷猫人时还可以用到，能够减少猫人逃跑的机会。

学者的奥义“硕学王アレファンの知识”能够让目标对象为全体的技能变成单体同时提升威力，追求破防期间最大输出的玩家记得提前给学者自身上好这个buff。

推荐转职角色：オフィ-リア

商人



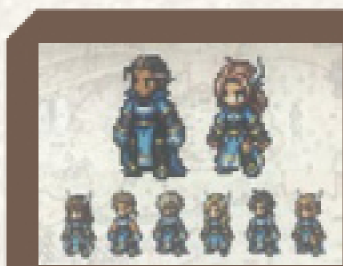
商人拥有非常特殊的自我恢复和强化技能“ひと休み”和“紧急回避”，虽然只能对自己使用，但效果非常出色，在游戏后期解锁了符文大师这一上级职业后，使用符文大师“扩散のル-ン”可以将这一效果全体化，十分强横。同时在解锁魔术师之前，商人也是惟一能够习得风属性攻击技能的职业，对于补充队伍破防的打击面也是非常重要。

BP分流（BPパサ-）是商人支援同伴的核心技能之一，发动BOOST之后给同伴补充的BP还会增多，合理使用能够让同伴在第一回合就能使用奥义或强力技能，让战局大为改观，需要尽早习得。

前期缺乏金钱的话，可以使用商人的“集金”、辅助技能“入手金额アップ”或トレサ的固有能力来赚钱，到后期奥义“绅商伯ビフェルガンの心眼”能够获得造成伤害值相同的金额，也是刷钱必备。

推荐转职角色：サイラス

符文大师



究极的特殊攻击职业，符文大师会给武器附加6属性的附魔，攻击后能够发动属性追击效果，属性追击不仅可以用来破防，其伤害还受到属攻数值影响，高物攻角色装备辅助技能“物属交换”（装备者物攻和属攻数值交换），再配合魔术师的“属性防御破坏打ち”的降低属防以及其他辅助技能的效果，其追击数值甚至可达数万伤害，配合神官奥义实现一回合2次行动的话简直暴力无比。战斗中永久性提升装备属攻和属防数值的“永续エレメントアップ”也是必备技能。另外前面已经提过，“扩散のル-ン”和商人对自身使用的辅助技能搭配也能发挥良好的效果。

推荐转职角色：オルベリク

星咏者（星咏人）



究极的支援辅助职业，“流星”有3属性的多段攻击，伤害也不错。“BPブ-ストのめぐり”和“星咏みの呗”之类的单体强化技能，配合舞娘奥义使用即可，不过由于SP消耗巨大，需要药品和辅助技能的支持。其拥有不少和BP相关的技能，也能进一步提升我方可选择的战术范围。辅助技能中的“获得JPアップ”在练级时也一定要装备上。

推荐转职角色：プリムロゼ



TIPS 跑酷玩法推荐偷盗装备①：金の斧（攻击力265的斧子），从クリアブルック西侧民家的老人手中偷到；ウィザ-ドロッド（属性攻击力300的杖），从ゴ-ルドショア大圣堂前的女性町人处购买或偷到。



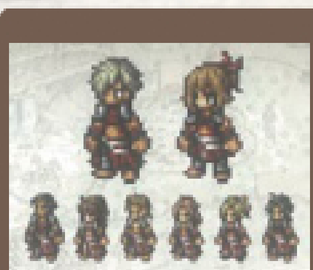
魔术师



究极的属性魔法攻击职业，技能配置简单粗暴：6 属性“特大”级别魔法，均为敌全体 3hit 攻击，无论是破防还是伤害输出都非常使用。“属性防御破坏打ち”可以降低敌人的属防，奥义“魔大公ドライサングの秘术”能够让属性攻击也追加会心效果，辅助技能中也几乎全是进一步强化属性伤害的技能，技能配置上和符文大师有着良好的相性，建议后期组队时这两者最好都安排一个在队伍中。

推荐转职角色：サイラス

武艺家



究极的物理攻击职业，可以使用全部种类的武器及相关技能，尤其是“剑の武艺：狛犬”为多段攻击（5～10 次）的剑属性技能，快速破防手段又增加了一个。辅助技能中的“永续フィジカルアップ”可以在战斗中永久性提高物攻和物防，效果非常优秀，建议全员装备。至于“火事场の马鹿力”需要低 HP 才能发动，是收效和风险并存的技能，建议和“ふんばる”或“自动复活”配合使用。辅助技能中的“获得 EXP アップ”在练级时也一定要装备上。

推荐转职角色：テリオン

战斗

战斗界面说明

①行动顺序条

②我方同伴状态

③我方当前 BP

④当前行动角色的指令菜单

⑤敌人弱点

⑥敌人的护盾值

本作的战斗是传统的 RPG 回合制战斗，系统方面并没有什么特别深奥的要素，玩家应该可以很快上手。战斗中敌我双方按照行动速度来决定行动顺位，在画面上方的行动顺序条上标示得很清楚，行动速度越高的角色顺位靠前的概率越高（但并不绝对）。玩家需要根据行动顺序条上的行动顺序来合理安排队伍的战术。



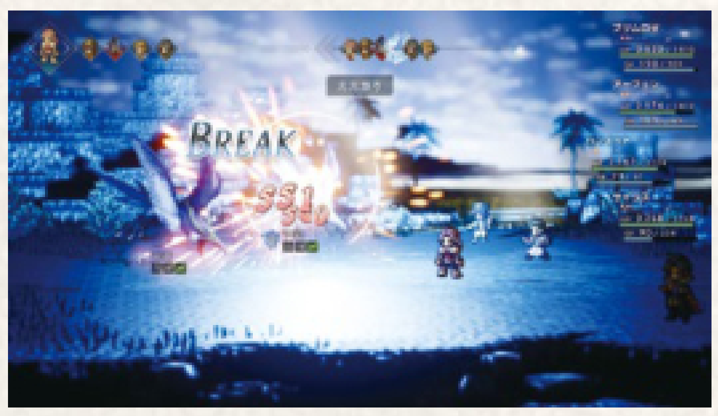
BP系统

玩过《勇气默示录》的玩家对这一系统应该比较熟悉，BP 是让角色开启或强化 BOOST 的重要资源。战斗开始时全员初始 BP 为 1，每回合会固定 +1，当轮到某一角色行动时，只要该角色有至少 1 点 BP，那么便可以按 R 键消耗 BP（按 L 键可以取消）开启 BOOST 提升攻击或技能等级。攻击或技能等级提升后可大幅度强化其效果：普通攻击会增加攻击次数、伤害技能会大幅提升伤害、强化辅助技能会增加持续回合数，再如商人的 BP 分流这类技能增加的 BP 值也会变多。角色的 BP 上限为 5，强化等级到 MAX 需要消耗 3 点 BP，各职业的奥义均需要 BOOST 强化到 MAX 后才能发动，同时一部分技能在 MAX 等级下发动还会有特别效果（比如舞娘要靠摩诃不思议舞的 100 倍 EXP 的效果似乎就只能在 MAX 状态下才能出现）



弱点系统与破防（BREAK）

本作每种敌人身上都有若干种弱点属性，只要使用对应属性的攻击不仅伤害更高，而且命中后便能削弱其护盾值（弱点旁边有一个带数字的盾牌图标），当一名敌人的护盾值被削减到 0 后就会进入破防状态（敌人头上会有大大的 BREAK 字样出现），破防后该敌人会进入持续一回合的气绝状态，同时所有属性的攻击造成的伤害大幅度提升，因此对于处于破防状态下的敌人，启动 BOOST+ 强力技能可以对其造成非常可观的输出，这破防状态的一回合大家需要充分利用。



破防的技巧

无论是杂兵战还是 BOSS 战，破防都是战斗中最核心的要点之一。由于破防的算法是每攻击一次削减 1 点护盾值，那么一些多段攻击的技能，如猎人的さみだれ矢、どしゃぶり矢，剑士的千本枪等，在对付弱枪或弱弓的敌人就有巨大的优势（虽然这几招命中率感人，但在平级的情况下基本还是可以稳定 3→4hit 的），上级职业魔术师的特大级别属性魔法也有 3hit 攻击可以用来破弱各属性魔法的敌人的防御。而对于剑、短剑、斧、杖等武器来说，最好的破防方式大概就是开启 BOOST 并使用普通攻击了（盗贼的吸血剑和吸魔剑是 2hit 的短剑攻击，上级职业武艺家有剑属性的多段攻击技能），BOOST 升到 MAX 下能打出 4~5hit 的普通攻击。此外在一些难度较高的 BOSS 战中，破防也并非越快越好，玩家需要根据行动顺位表来合理安排破防时机，确保 BOSS 破防气绝的那一回合能够打出尽量高的伤害才是最重要的。

弱点封锁

在一些 BOSS 战中，BOSS 的部分弱点初期会被红色遮盖，这表示该弱点处于封锁状态，即使用对应弱点的攻击命中也无法削减其护盾值，不过一般在消灭了 BOSS 小怪，或是对 BOSS 实现破防以及将其 HP 削减到一定以下之后，便可解除其弱点封锁。

TIPS 游戏前期刷钱可以利用トレサ的固有能力“歩いてリ-フ（切换场景时可以根据累计步数获得金钱，危险度越高的地区收获越多）”配合学者的遇敌率减半被动，在コ-ストランド地方的北リプルタイド海道通过隐藏的道路可以到达波隐れの岩窟（危险度45），从入口跑到记录点再返回入口，一趟可以获得约3000金钱。此外东マルサリム砂道和マルサリム之间也是不错的刷钱场所。

要注意从破防状态下恢复的BOSS

不少BOSS从破防状态中恢复后都会固定使用一些强力的全体攻击大招，极易造成我方角色猝死，因此队伍中若有盗贼的话最好在BOSS处于破防状态中的时候对其丢一个物攻下降或是在其恢复之前把全员血量补满。另外有些BOSS的弱点属性配置不止一套，从破防状态中恢复后会改变弱点属性配置等，最大护盾值也有可能会增加，战斗到后期拖延得太久往往会对我方不利，因此需要抓紧前期破防的时机尽可能对其输出更多的伤害。



流程攻略

注：

①各角色的第一章根据隐藏的进展度不同，难度会有较大变化，本攻略提及的基本是以选择各角色为主角的情况下攻略第一章时的要点。

②由于同一角色不同章节之间的难度跨度较大，因此推荐各位攻略完选择的主角的第一章后，收齐剩余7个角色，并继续按照每个角色的1章→2章→3章→4章的顺序来攻略，这样整体流程的难度曲线较为平滑，同时オルベリク、トレサ、ハンイット在攻略完第4章后能够解锁较多的可获得强力装备的NPC/支线任务，所以他们的第4章剧情可以考虑优先完成。

③四大上级职业的祠堂推荐等级为Lv50，因此最好是全员第4章都打完且强力装备拿的差不多，队伍有相当的强度后再去挑战。

オルベリク篇

第一章

■ハイランド地方 コブルストン

①开场剧情结束后找村长对话，然后对2个自警团员按下Y键使用“比试（试合）”，与他们进行战斗。

②胜利后向右边走触发剧情，在存档点附近和3个山贼战斗。

③从存档点右边来到山贼たちの根城への道。

■山贼たちの根城への道～山贼たちの根城

①过桥后向上走进入山贼たちの根城。一路向右走可以看到记录点和道具商人，继续前进触发BOSS战。

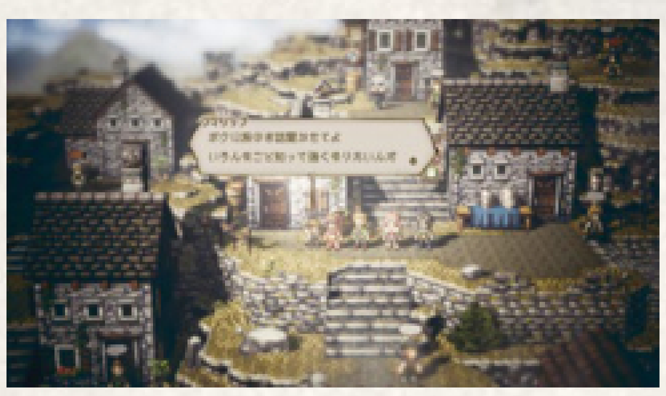
②胜利后自动返回村子，向东南方向离开村子，第一章结束。

●道具（山贼たちの根城への道）

HP回复のブドウ、SP回复のプラム、光の精灵石、古びたコイン

●道具（山贼たちの根城）

HP回复のブドウ、ブラックキャップ、火の精灵石、铜板のランタン、SP回复のプラム



●出现敌人（山贼たちの根城への道）

名称	护盾值	弱点
オオハヤブサ	1	剑/短剑/弓/风/暗
オオハヤブサ别种	3	枪/短剑/弓/风/暗
ハイランドゴート	2	剑/枪/光
山のラットキンI	1	剑/短剑/弓/光
山のラットキンII	2	剑/短剑/弓/光
山のラットキンIII	3	枪/弓/暗
ロックマジロ	2	剑/斧/暗

●出现敌人（山贼たちの根城）

名称	护盾值	弱点
ウロコヘビ	1	枪/斧/暗
ウロコヘビ别种	3	枪/斧/暗
クロコウモリ	1	枪/短剑/弓/冰
山贼I	1	剑/短剑/风/暗
山贼II	2	剑/短剑/风/暗
山贼III	3	剑/短剑/雷/暗
山のラットキンI	1	剑/短剑/弓/光
山のラットキンII	2	剑/短剑/弓/光
山のラットキンIII	3	枪/弓/暗

BOSS ガストン

名称	护盾值	弱点
ガストン	5	枪/短剑/杖/雷/冰

攻略要点

首先使用“横一文字斩り”干掉周围的杂兵，然后针对其枪弱点，使用“千本枪”等技能快速削减其护盾至破防。BOSS开始蓄力后将之破防可以打断其攻击，注意在破防前可以使用“ためる”增加自身攻击力，来增加破防期间的伤害输出，BOSS的攻击会附带气绝效果，要注意，尤其是4人队伍下BOSS能造成单体500左右的伤害，最好让オルベリク使用挑发吸引其火力。

第二章

■ウッドランド地方 ヴィクタ-ホロウ

①前往城市北边的斗技场触发剧情，然后前往旅馆附近，挑战两个NPC不逊的强者和傲慢的强者。

②来到斗技场前和ビクトリノ对话触发战斗（弱点为剑/短剑/风/雷）。

③建议准备好治疗恐怖状态的道具，做好补给工作之后和セシリ-对话进入斗技场。

④剧情后来到斗技场休息室，那里有存档点。和セシリ-对话开始战斗，分别与ジョシュア（弱点为斧/杖/火/光，手下杂兵是短剑/弓/火/风）以及ア-チボルト（弱点为短剑/弓/冰/暗，手下杂兵是斧/杖/火/光）战斗，每打完一场就会回到休息室，二战胜后就是BOSS战。

⑤BOSS战胜利后离开斗技场，前往旅馆，剧情后本章节结束。

BOSS グスタフ

名称	护盾值	弱点
グスタフ	8	枪/斧/弓/火/暗
盾斗士	5	剑/杖/冰/风

TIPS 虽然八位同伴在主线剧情中无甚交集，但是在剧情后可自由操作的期间，同伴之间往往会有一些针对剧情和角色的互动小对话，也算是本作角色之间为数不多的互动吧。不过各种互动对话需要队伍里有特定的角色组合，一旦错过就无法弥补，也没有回溯手段，算是个不大不小的遗憾。

攻略要点

敌人的攻击以物理攻击为主，所以可以通过提升物防或者回避的方式来减少伤害。战斗开始后需要先利用破防＋集火，把旁边的盾斗士给解决掉，干掉后就集中精力对付グスタフ即可，グスタフ的弱点里又有枪又有弓，使用“千本枪”或“さみだれ矢”等多段攻击可快速削减其护盾。グスタフ的HP削减至一半左右之后会大幅提升行动速度，一个回合里他会行动3次，所以控制好输出，当看到他的名字标示变成橙色之后就立刻将其破防，然后一口气进行输出争取尽快击破。

第三章

■サンランド地方 ウェルスプリング



①来到此地后发生剧情，之后和地图所示的3个市民对话。

②前往驻所，然后前往西ウェルスプリング砂道。

■西ウェルスプリング砂道

①和ベイル队长对话。触发和蜥蜴人群的二连战之后一路西行前往リザ-ドマンの巢窟。

●道具

6000リ-フ、复活のオリ-ブ(大)

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
クロコロガシ	1	短剑/雷
サンドワ-ム别种	5	枪/斧/风/光
热砂のリザ-ドマンI	1	枪/冰/风
热砂のリザ-ドマンII	2	枪/冰/风
热砂のリザ-ドマンIII	3	枪/冰/风

■リザ-ドマンの巢窟

①进入迷宫后，一路朝着西北方向前进。

②在巢穴最深处可以看到存档点，继续向前进触发剧情，进入BOSS战。

③战斗结束后先为队伍进行回复工作，然后去和エアハルト对话开始第二场BOSS战。

④战胜エアハルト后返回城镇后，触发剧情后第三章结束。

●道具

2000リ-フ、200リ-フ、银の入った革袋（上锁宝箱）、400リ-フ、800リ-フ、4000リ-フ、铜の入った麻袋、1000リ-フ、1400リ-フ、铜の入った麻袋

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
クロサシガメ	3	剑/斧
热砂の大リザ-ドマンI	4	枪/杖/冰
热砂の大リザ-ドマンII	5	枪/杖/冰
热砂のリザ-ドマンI	1	枪/冰/风
热砂のリザ-ドマンII	2	枪/冰/风
热砂のリザ-ドマンIII	3	枪/冰/风
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰

BOSS リザ-ドマンの长

名称	护盾值	弱点
リザ-ドマンの长	7	剑/短剑/斧/雷/光
热砂の大リザ-ドマン	3	枪/杖/冰/风

攻略要点

BOSS会召唤小怪热砂の大リザ-ドマン，场上的热砂の大リザ-ドマン会让BOSS的所有弱点处于封锁状态，如果想要削减BOSS的护盾，那么就必须先打倒所有的热砂の大リザ-ドマン，热砂の大リザ-ドマン的HP不算高，不过打倒之后BOSS就会很快继续召唤出新的热砂の大リザ-ドマン，所以必须速战速决，破防后使用全体物理技能连着BOSS和小怪一起攻击。BOSS的技能里还有着会降低我方成员物理防御的技能“铠碎き”，如果配合全体范围的气绝攻击就会造成很大的伤害，所以当看到有队员被BOSS降防了，建议尽快对他们使用提升物理防御力的BUFF，同时队伍成员能够装备抗气绝的饰品，或是使用药师的“健全化”来预防异常状态为佳。

BOSS エアハルト

名称	护盾值	弱点
エアハルト	6	剑/斧/冰/暗

攻略要点

虽说是BOSS战，实际上等同于剑士与エアハルト的决斗，因为玩家可以操作的角色只有オルベリク，所以战前最好是根据エアハルト的弱点来选择职业。由于敌我双方都只有一人，所以战线不会拉得太长。需要注意的就是エアハルト会使用附带恐怖效果的技能，在恐怖状态下角色无法使用BOOST，如果没有准备相关的预防工作，那么可以使用一些属性攻击道具来撑几个回合。

第四章

■リバ-ランド地方 リバ-フォ-ド

①进入城镇触发剧情，之后前往下层的中央位置。

②来到上层使用“比试”挑战赤い帽子の男（弱点为剑/斧），战胜后前去找ハロルド，剧情之后能够去做补给工作，准备完毕后再次来与ハロルド对话，前往领主の屋敷への隐し道。

③由于最后BOSS擅长使用附加恐怖状态的技能，因此在出发前多准备一些能够治疗恐怖状态的道具为佳。

■领主の屋敷への隐し道～领主の屋敷

①朝着西边前进来到存档点前触发剧情，剧情后继续前进来到领主の屋敷，在入口处有记录点。

②从2楼的走廊来到1楼的右侧，继续前进可以看到第2个存档点。

③走上楼梯来到2楼左侧，从1楼绕到最左侧的入口。

④来到最深处可以看到存档点，继续前进就是BOSS战。胜利后迎来オルベリク的结局。

●道具（领主の屋敷への隐し道）

恐怖の治疗ハ-ブ、复活のオリ-ブ（大）、インペリアルヘルム（上锁宝箱）、冰の精灵石（特大）、银の入った革袋、SP全体回复のプラム、HP回复のブドウ（大）

●道具（领主の屋敷）

HP回复のブドウ（大）、BP回复のザクロ（特大）、银の入った革袋、冰结のアミュレット、混乱耐性スト-ン、SP回复のプラム（大）、ル-ンハチェット（上锁宝箱）、HP全体回复のブドウ、HP/SP回复のジャム、SP全体回复のプラム

TIPS 跑酷玩法推荐偷盗装备②：チャクラバンド（+32属性攻击的帽子），从ノ-ブルコ-ト东地区目的附近的NPC艺人希望の男处偷盗获得；ドラゴンベスト（183防御/185物防），从ゴ-ルドショア入口处的老人处买到或偷到。

●出现敌人（领主の屋敷への隐し道）

名称	护盾值	弱点
オオクロカバネ	4	枪/弓/冰/风
カミキリバネ	2	枪/弓/冰/风
獰猛なラットキン	3	枪/雷/光
ナメトリクジ别种	4	短剑/光
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰

●出现敌人（领主の屋敷）

名称	护盾值	弱点
ヴェルナ-兵I	4	剑/短剑/火
ヴェルナ-兵II	2	剑/短剑/火
ヴェルナ-兵III	1	剑/短剑/火
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰
魔导机兵（火）·别型	5	剑/短剑/弓/冰
魔导机兵（暗）·别型	5	剑/短剑/弓/光
魔导飞器（火）·别型	3	枪/弓/冰
魔导飞器（暗）·别型	4	枪/弓/光

BOSS ヴェルナ-

名称	护盾值	弱点
ヴェルナ-	5→7→9	短剑/斧头/雷/风/光

攻略要点

BOSS的大多数技能都附带恐怖效果，而且如果放置不管的话BOSS还会使用“让陷入恐怖状态的角色必中即死”的技能“恐怖の剑”来将我方成员一网打尽，所以准备好回复类道具，或者是让舞娘的奥义配合药师来给我方全体附加异常状态免疫效果。ヴェルナ-的最大特点就是每次被破防之后，他的弱点就会无效化，并且护盾上限会提升，所以在我方成员做好进行攻击输出的准备之前或者是BOSS开始蓄力之前，最好是不要轻易将其破防，否则会增加之后的战斗难度。同时他也和其他后期BOSS一样，会使用提高自己行动速度的技能，提高行动速度之后他一个回合里就能够行动3次，如果看到他提升速度的话，要做好之后的防御工作。

プリムロゼ篇

第一章

■サンランド地方 サンシェイド

①开场剧情之后，离开舞娘们的宿舍前往酒场，进入酒场后发生剧情。

②之后从酒场左上角的门可以来到舞台上，プリムロゼ会向观众们献上舞蹈。

③离开酒场，返回舞娘的宿舍，发生剧情。

④来到城镇中，找到道路旁边的绅士，按Y键对其使用场景技能“诱惑”，之后将其带到酒场中。

⑤在酒场中，プリムロゼ发现了自己一直在寻找的杀害父亲的凶手的身影，在好友的帮助下从酒场上方的窗户离开。

⑥离开酒场后从城镇西南角的出口可以进入サンシェイド地下道，如果是选择プリムロゼ作为主人公开始第一章的话，在此之前还是先去镇上利用“诱惑”寻找一位帮手吧，这里推荐城镇入口处的老人，他的优势是“加势”次数较多，可以有效降低后面流程的攻略难度。

⑦找好帮手，补充一点回复物品（5～6个HP回复のブドウ）后就可以进入サンシェイド地下道了。

■サンシェイド地下道

进入サンシェイド地下道后，一路向西前往南サンシェイド砂道，在入口处和出口处都有记录点供玩家保存记录。

●道具

HP回复のブドウ、暗の精灵石、SP回复のプラム、体力のピアス

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
クロコウモリ	1	枪/短剑/弓/冰
クロコウモリ别种	2	剑/枪/弓/冰
サシガメ	1	剑/斧/暗
サシガメ别种	2	剑/斧/暗
砂漠のリザ-ドマンI	1	剑/短剑/冰/暗
砂漠のリザ-ドマンII	2	剑/短剑/冰/暗
砂漠のリザ-ドマンIII	3	枪/短剑/雷/暗
ライトウィスプ	1	冰/暗

■南サンシェイド砂道

①从サンシェイド地下道的西侧出口到达南サンシェイド砂道，接下来则要面对BOSS战，需要确保之前诱惑到的老人帮手的“加势”次数还剩2次以上。

②剧情之后发生本章的BOSS战，战胜BOSS后离开，本章结束。

BOSS ヘルゲニシュ、ヘルゲニシュの手下×2

名称	护盾值	弱点
ヘルゲニシュ	4	枪/短剑/弓/冰/光
ヘルゲニシュの手下	2	剑/斧/风/暗

攻略要点

战斗开始后先使用“加势”召唤出之前通过“诱惑”得到的同伴，只要同伴的“加势”次数还剩2次以上那么本场战斗基本上就够用了。首先需要击破BOSS的两个手下，因为这两个手下的弱点都是暗属性，让プリムロゼ使用舞娘技能“月夜の诗”或“暗夜の诗”便可轻松破防并将之击倒，不过因为若将两个手下都击倒后一段时间，BOSS会再度召唤两个手下，因此留一个手下不杀来拖延时间也不失为一种选择。BOSS的弱点属性里有短剑，因此要破防的话只需用普通攻击即可。

BOSS比较有威胁的招数是暗属性伤害+物攻下降效果的“暗の重压”和高威力物理攻击“鰈の时间だ”，万一中了物攻下降的效果，也可以使用舞娘技能的“狮子の舞”来打消。另外BOSS在发动“鰈の时间だ”的前一回合会出现“わなわなふるえている”这一提示，因此可以故意留下1点护盾值，待BOSS出现准备释放大招的提示时立刻破防以打断其攻击。击倒BOSS后可以获得“ふくらんだ财布”。



TIPS 禁断系列的装备尽管有着很高的数值但往往都有一定的负面效果，如降低行动速度，增加遇敌率等，装备与否大家可以自行斟酌。

第二章

■フロストランド地方 スティルスノウ

①进入スティルスノウ后先前往酒场，剧情后见到 NPC アリアナ。

②跟随アリアナ之后来到城镇东侧的民家中和其交谈，发生剧情。

③之后前往酒场，对酒场的侍者（バ - テンダ -）使用“诱惑”之后，将其带到马车处和御者オラン对话，御者オラン会驾驶马车将プリムロゼ送到黑曜馆。

④剧情后，进入东侧的黑曜馆への隐し道。

■黑曜馆への隐し道～黑曜馆

①从黑曜馆への隐し道尽头的出口可以来到黑曜馆之中，接下来则要面对 BOSS 战了。击倒 BOSS 后第二章结束。

●道具

气绝の治疗ハ - ブ、暗の精灵石（大）、SP 回复のプラム（大）、5500 リ - フ、BP 回复のザクロ（大）、ホ - ンドベスト（上锁宝箱）、HP 全体回复のブドウ、睡眠耐性のスト - ン



●出现敌人（黑曜馆への隐し道）

名称	护盾值	弱点
ハイガラス	1	枪/短剑/弓/风
魔导机（风）	1	剑/枪/斧/杖/雷
魔导机（光）	1	剑/枪/斧/杖/暗
魔导机兵（风）	3	剑/短剑/弓/风
魔导机兵（光）	2	剑/短剑/弓/暗
魔导飞器（风）	2	枪/弓/杖/雷
魔导飞器（光）	2	枪/弓/杖/暗

BOSS 左腕の男ルフス、黑曜会构成员×2

名称	护盾值	弱点
左腕の男ルフス	7	枪/杖/雷/光
黑曜会构成员	3	短剑/斧/冰/风

攻略要点

黑曜会构成员被打倒之后一段时间会再次被召唤出来，本身战斗力也不算强，因此队伍中若有学者或是药师的话可以考虑直接使用全体攻击技能输出 BOSS 的同时将两个小怪一并解决。BOSS 的护盾值较高，不过因为弱点属性中有枪，因此队伍中若有剑士可以让其使用多段攻击的“千本枪”技能快速削减其护盾值以实现破防，之后全力攻击即可。

BOSS 的攻击技能基本都是物理攻击，“连打”这招附带气绝效果，比较麻烦，玩家最好能提前准备治疗气绝的药品。队伍里有盗贼的话可以使用降低物攻的“コウモリ”来有效削弱其输出，舞娘也可以使用“土龙の舞”来优先保护防御力和 HP 较弱的同伴。战斗中 BOSS 会出现“ルフスは精神统一した”的提示，下一回合会使用强力的攻击技能“黄金の左”，因此看到这一提示后需要第一时间将之破防来打断其出招。

第三章

■フラットランド地方ノ-ブルコ-ト

①在ノ - ブルコ - ト的入口处プリムロゼ会回想起小时候的往事。

②在镇内闲逛时，プリムロゼ会意外遇见小时候她的家庭教师シオメン，发生剧情。

③之后前往城镇南面的墓地，碰到了父亲的旧识レブロ - 男爵，得知了父亲遇害的真相。

④做好一切准备后，和レブロ - 对话选择“はい”便可前往黑曜会の馆。

■黑曜会の馆

①一路前进到最深处和本章 BOSS 交战，胜利后本章结束。

●道具

HP 全体回复のブドウ、エレメントハット（上锁宝箱）、5000 リ - フ、猛毒耐性スト - ン、SP 全体回复のプラム、BP 回复のザクロ（大）、银の入った革袋、复活のオリ - ブ（特大）、SP 回复のプラム（大）

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
クロナメトリ	3	短剑/光
黑曜会构成员I	2	枪/斧/弓/暗
黑曜会构成员 II	1	剑/冰/风/光
ハイガラス別种	2	枪/短剑/弓/风
魔导机（光）·别型	1	剑/枪/斧/杖/暗
魔导飞器（雷）	1	枪/弓/杖/风

BOSS 右腕の男ア-ルバス

名称	护盾值	弱点
右腕の男ア-ルバス	8	剑/短/弓/光/风
黑曜会干部	4	枪/斧/火/雷

攻略要点

BOSS 最初是单独一人，一段时间后便会召唤出两只小怪“黑曜会干部”，不过小怪战斗力依然不高，队伍中有学者的话直接使用雷或火属性的全体攻击魔法一起收拾即可。BOSS 本体的弱点属性中有弓，因此队伍中最好安排一个猎人，使用多段攻击的“さみだれ矢”或者“どしゃぶり矢”来实现快速破防。

BOSS 的物理攻击“肉削ぎ”伤害很高，尽量给全队装备高防御力的防具并注意让盗贼降低 BOSS 的物攻，其全体攻击技能“目を斩る”是威胁最大的招式，除了不低的伤害之外还会附带黑暗效果，在使用过这招之后的下一回合，BOSS 会直接发动“见えぬ者に死を”秒杀处于黑暗异常状态下的同伴，因此在战斗前必须备足治疗黑暗状态的药品，战斗中一旦有同伴中了此异常状态则立刻给予恢复。



TIPS 流程中有许多和主线无关的支线迷宫，其中往往能获得不错的装备，不过出现的敌人也比主线中同级别区域的敌人要厉害。另外打倒这些迷宫中的BOSS后，这些BOSS会在迷宫中作为稀有怪物随机在战斗中再次出现。而此时ハンイット也可以通过捕获将这些BOSS级敌人收为宠物。

第四章

■ハイランド地方 エバ-ホルド

①エバ - ホルド的武器店和 NPC 身上的东西都不错，尽量搜刮一些。

②由于最终 BOSS 是二连战，因此各种补给品需要准备充足，尤其为了应付第二战 BOSS 的沉默技能，治疗沉默的药品一定要备足（20 个以上为佳），做好一切准备后，一路向北前往最终决战地大剧场。

■大剧场·下层～大剧场·上层

①进入大剧场后发生剧情，シオメン早已在此等待着プリムロゼ，NPC 身上都有属性攻击的精灵石可以偷或买，NPC 本身强度也比较高，可以考虑诱惑其作为帮手，从右侧的出口继续前进。

②一路辗转前进绕到右侧，来到大剧场上层，在楼梯处发生回忆剧情，之后一路来到大剧场最深处的贵宾席，和シメオン展开决战，胜利后迎来プリムロゼ的结局。

●道具（下层）

インビジブルセイバ -（上锁宝箱）、火の精灵石（特大）、30000 リ - フ、纤细な踊子衣装（上锁宝箱）、20000 リ - フ、HP/SP 回复のジャム、SP 回复のプラム（大）、火炎のアミュレット

●道具（上层）

エンシェントロッド（上锁宝箱）、银の入った革袋、光の精灵石（特大）、黑暗耐性スト - ン、BP 回复のザクロ（特大）、全回复のジャム

●敌人（下层）

名称	护盾值	弱点
黑曜会干部I	2	枪/斧/弓/暗
黑曜会干部 II	1	剑/冰/风/光
魔导机（冰）·别型	1	剑/枪/斧/杖/火
魔导机（光）·别型	1	剑/枪/斧/杖/暗
魔导飞器（冰）·别型	3	枪/弓/火
魔导飞器（光）·别型	3	枪/弓/暗

●敌人（上层）

名称	护盾值	弱点
魔导机（冰）·别型	1	剑/枪/斧/杖/火
魔导机（光）·别型	1	剑/枪/斧/杖/暗
魔导机兵（冰）·别型	4	剑/短剑/弓/火
魔导机兵（光）·别型	2	剑/短剑/弓/暗
魔导飞器（冰）·别型	3	枪/弓/火
魔导飞器（光）·别型	3	枪/弓/暗

BOSS シメオン、あやつり人形·父亲、あやつり人形·踊子

名称	护盾值	弱点
シメオン	6	枪/短剑/杖/暗
あやつり人形·父亲	5	斧/火/雷/光
あやつり人形·踊子	4	剑/斧/杖/火

攻略要点

虽然同时面对三个 BOSS，但在后排的シメオン多数时间只会静静观战，不会使用有威胁的招式。因此玩家主要面对的敌人是人偶父女，其中父亲物理攻击较强，尤其是在提升过物攻之后威胁更大，需要尽早破防并将之击倒。父女共通的弱点属性是斧和火，因此队伍里有药师和学者的话会比较有利。由于其从破防状态中恢复后会高概率使用全体攻击，因此建议把这两人的破防时机错开为佳。将人偶父女击倒后只剩シメオン，趁此机会回复一下 HP 和 SP 以应付即将到来的第二场战斗。

BOSS：首筋の男シメオン

名称	护盾值	弱点
首筋の男シメオン	6→8→10	①枪/短剑/杖/风/暗、②剑/斧/火/雷/暗、③短剑/斧/弓/冰/暗

攻略要点

最终 BOSS 拥有 3 组不同的弱点属性配置，每次从破防状态中恢复后都会自动变成下一组弱点配置（按照①→②→③→①的顺序进行循环），并且在战斗前期一部分弱点会处于弱点封锁状态（弱点图标上有红色斜杠），这时我方即使使用了对应弱点属性的攻击也无法削减其护盾值。对 BOSS 实现破防后 BOSS 除了弱点属性配置会改变外，护盾值会增加（最大到 10），一部分弱点封锁也会解除。战斗开始时 BOSS 弱点属性配置为①，且除了短剑以外其他弱点均为封锁状态，因此我方除了舞娘之外最好再上一个盗贼，有两个使用短剑的角色能够尽快破防。之后便可以全力输出 BOSS 了。

BOSS 的技能“静寂の支配”会对我方全体施加沉默效果，非常讨厌。而且在使用完这招后，BOSS 会继续使用全体攻击技能“静寂の旋律”，这招的效果是我方队伍中处于沉默状态的角色越多伤害越高，威胁极大。因此第一时间解除沉默状态可以说是本战的当务之急，如果ア - フェン在场的话可以使用其调合技能，不过更好用的是药师的“健全化”配合舞娘的奥义“舞踏姬シルティ - ジ”，除了治疗沉默外还能给我方全员提供一段时间的异常无效化效果，能减轻不少压力，万一都没有练的话就只能嗑沉默治疗药了（所以进入最终迷宫前要多买些药），当然如果玩家事先已经获得了防御沉默状态的饰品“沉默耐性スト - ン”的话那么这个技能威胁就不是太大了。BOSS 在低血量时会使用“闭ざされる未来”让玩家无法看到我方的行动顺位，虽然会带来少许麻烦但并没有太大的威胁，保持节奏继续攻击 BOSS 即可。

ア-フェン篇

第一章

■リバ-ランド地方 クリアブルック

①开场一连串剧情结束后来到旅馆对面，对着リリ - 按下 Y 键使用“询问（闻き出す）”。

②离开屋子后从村子东边来到リ - オ洞窟への道。

■リ-オ洞窟への道～リ-オ洞窟

①来到尽头可以看到存档点，从右边进入リ - オ洞窟。往右上的方向一路前进。

②来到最深处的入口前有存档点和道具商人，由于这次的 BOSS 会用毒，如果药师没有学会解除异常状态技能的话，就多带些解毒药吧。

③击败 BOSS 后自动返回村子。回到家里休息。剧情之后第一章结束。

●道具（リ-オ洞窟への道）

HP 回复のブドウ、药の素材（扩散）、プラムの树液

●道具（リ-オ洞窟）

超剧物の素材、500 リ - フ、剧物の素材（扩散）、药の素材（扩散）、SP 回复のプラム、SP 增强のナッツ、ブロンズベスト、秘药の素材（扩散）

●出现敌人（リ-オ洞窟への道）

名称	护盾值	弱点
カイツムリ	1	短剑/冰/冰
川のフロッゲンI	1	剑/斧/冰/暗
川のフロッゲン II	2	剑/弓/冰/暗
川のフロッゲンIII	3	剑/弓/冰
ハリ-ビ-	1	剑/枪/斧
ハリ-ビ-别种	2	剑/枪/斧

TIPS 推荐几个拥有比较强力招式的宠物：カニス·ディルス（强度10，剑属性，3次全体攻击，出现场所在冰龙の口）；ビヒモス（强度10，全体HP回复+异常状态回复+HP持续回复，出现场所在巨王の灵廟）；隐藏BOSS祠堂出现的古代遗物兵也拥有各种属性的强力魔法（非BOSS）。

●出现敌人（リ-オ洞窟）

名称	护盾值	弱点
アカヘビ	1	剑/枪/斧/暗
アカヘビ别种	2	剑/枪/斧/暗
イロドリツムリ	2	火/冰/暗
クロコウモリ	1	枪/短剑/弓/冰
クロコウモリ别种	2	剑/枪/弓/冰
サラマンド	3	短剑/冰/光

BOSS マンダラヘビ

名称	护盾值	弱点
マンダラヘビ	4	短剑/斧/杖/冰/暗
マダラヘビ	3	剑/短剑/弓/杖/冰

攻略要点

BOSS 会使用全体范围的毒攻击，要把控好我方成员的体力状况来应战。在开战时 BOSS 周围会有几个杂兵，优先把杂兵们解决掉。BOSS 出现“マンダラヘビは獲物を狙いうねっている”的提示即是要发动蓄力攻击了，其蓄力技能效果是单体攻击，但是会附带气绝状态，若以 4 人队伍应战的话伤害还是颇高的，如果不小心没有防御好的话，要多注意一下该队友的体力状况。



第二章

■コ-ストランド地方 ゴ-ルドショア

①来到此地后前往地图所示的エリン家，然后前往贵族街。

②来到沙滩边触发剧情，之后再次前往贵族街，对御者使用“询问”，然后再对贵族街的贵族使用“询问”。

③剧情后前往城镇东南边的青碧の洞窟への道。

■青碧の洞窟への道～青碧の洞窟

①直线前进就能来到青碧の洞窟。进洞后向右一路走到尽头可以看到存档点，继续向前进触发 BOSS 战。

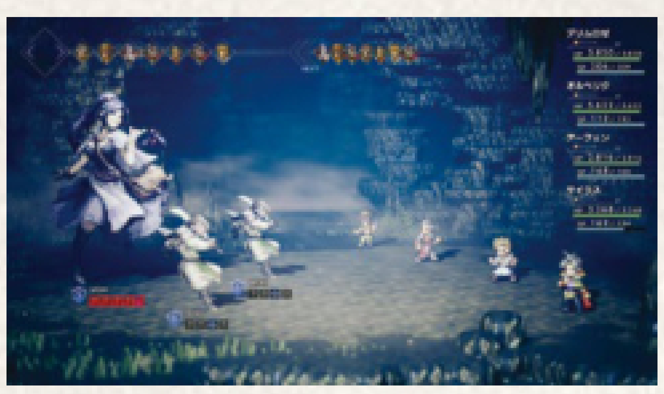
②胜利后自动返回ゴ - ルドショア，前往エリン家触发剧情，本章结束。

●道具（青碧の洞窟への道）

ふくらんだ财布、BP 回复のザクロ、秘药の素材

●道具（青碧の洞窟）

秘药の素材（扩散）、ハヤブサの装束（上锁宝箱）、ホ - ンドア - マ - （上锁宝箱）、超剧物の素材（扩散）



●出现敌人（青碧の洞窟への道）

名称	护盾值	弱点
イワガメ	3	剑/风
海のバ-ディアンVI	1	剑/火/风
海の大バ-ディアンI	3	枪/斧/弓/雷
シザ-クラブ	2	短剑/斧/风

●出现敌人（青碧の洞窟）

名称	护盾值	弱点
アオコケガメ	4	剑/斧/风
アオコケコウモリ	1	剑/枪/弓/雷
アオコケバサミ	3	短剑/斧/风
海贼（曲剑）III	2	枪/弓/雷/光
海贼（曲剑）IV	3	枪/弓/雷/光
ヒヤツムリ	3	火/风/暗

BOSS ヴァネッサ、用心棒×2

名称	护盾值	弱点
ヴァネッサ	5	枪/斧/火/风/暗
用心棒	6	剑/弓/冰/光

攻略要点

由于ヴァネッサ会使用道具提升周围两个保镖的攻击力，所以首先将周围的保镖解决。ヴァネッサ小几率会使用复活类道具来复活保镖，所以在干掉保镖后要及时使用“千本枪”等技能把她打至破防状态以防保镖复活。当两个保镖被打倒之后ヴァネッサ就会使用全体攻击或者附带睡眠、毒状态的攻击，在将其打至破防之前需要准备好回复工作，战前可以多购买一些调合素材为佳。

第三章

■セントブリッジ

①首先前往酒场触发剧情，然后去城镇上流，从町人以及旅馆附近屋子里的 NPC 柔和な老婆处使用“询问”获得情报，最后去上流的存档点附近从顽固な老婆那里打听情报。

②前往纳屋触发剧情，之后来到地图中央，一段剧情之后就能前往リヴィエラの森。



■リヴィエラの森

①朝着东北方向前进。在最深处可以看到存档点，继续前进就是 BOSS 战。

②战后自动返回城镇。离开城镇触发剧情，第三章结束。

●道具（リヴィエラの森）

秘药の素材（扩散）、ジェイルブレイカ - （上锁宝箱）、剧物の素材（扩散）、银の入った革袋、秘药の素材、HP/SP 回复のジャム、冰のアミュレット、BP 回复のザクロ（特大）

●出现敌人（リヴィエラの森）

名称	护盾值	弱点
ウィンドエレメント	4	冰/雷
大牙イノシシ别种	3	剑/弓/暗
オオヒツジ别种	2	弓/暗
ホウル别种	3	枪/弓/雷
レプタリオン	3	斧

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

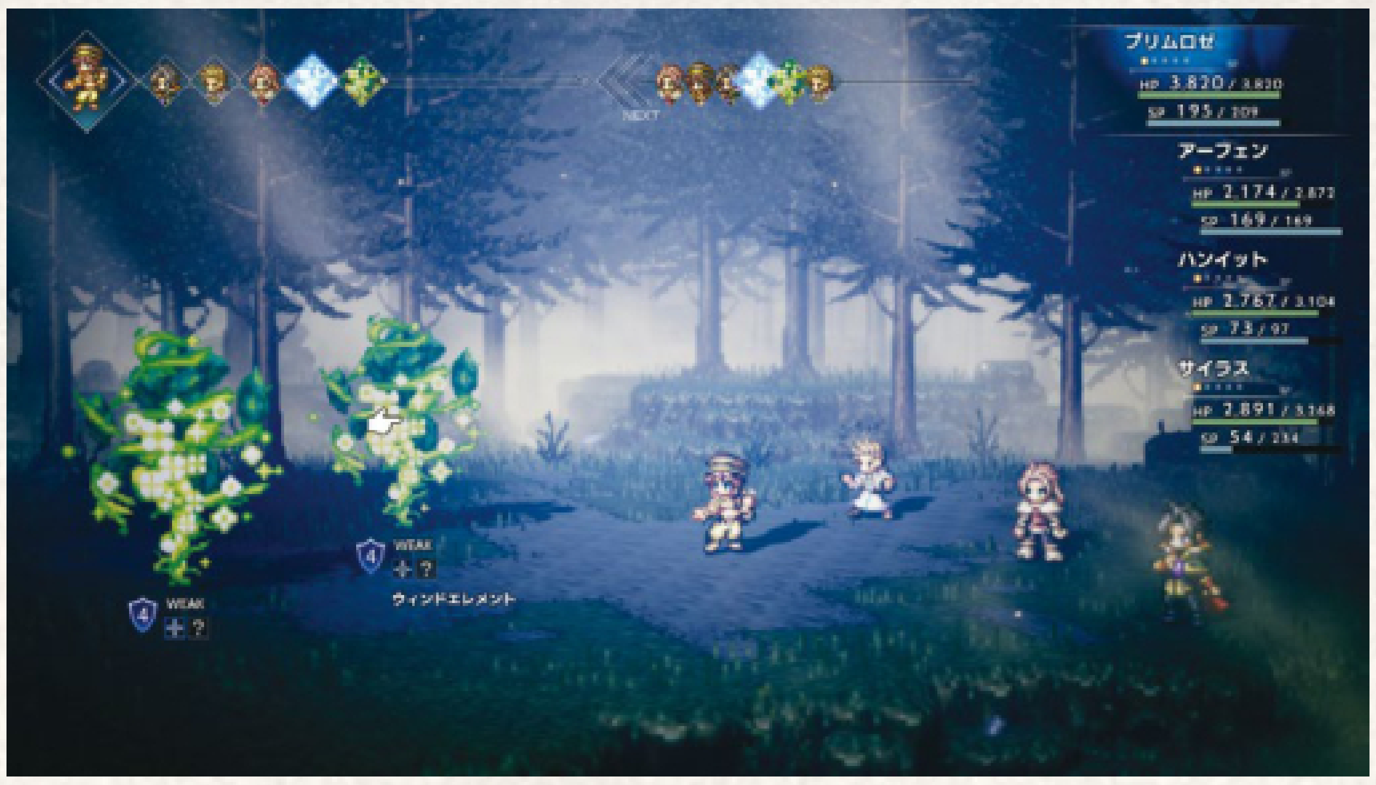
TIPS 跑酷玩法推荐偷盗装备③：インペリアルア-マ-（防御力173），从ゴ-ルドショアの大圣堂前的圣火骑士处购买或偷盗。エレメントブ-スタ-（属性攻击力+100的饰品），从スト-ンガ-ド下町商店中的NPC处偷盗或购买。

BOSS ミゲル

名称	护盾值	弱点
ミゲル	7	①剑/弓/风/光、②枪/短剑/火/光、③斧/法杖/冰/雷、④剑/斧/火/雷

攻略要点

BOSS 的最大特点便是会使用技能来转换自己的弱点属性，其弱点配置共有 4 种类型，几乎囊括了所有武器，所以开战前要配备好各个角色的职业，以防 BOSS 进行弱点转换之后出现无法将其打至破防的情况。ミゲル的攻击基本是物理类型，而且伤害较高，技能“十字枪”对我方平均 Lv40 的队伍能够造成 1000 左右的伤害，战斗中需要尽量为 HP 较低的角色提升物理防御，神官和药师也要留意使用回复技能。ミゲル随着 HP 的减少，还会使用让自己一个回合里行动次数变成 3 次的技能，为了防止夜长梦多，当他的弱点属性里有弓箭或者长枪时就尽量使用攻击次数多的技能来尽快将其打至破防，然后一口气输出伤害结束战斗。



第四章

■クリフランド地方 オアウェル

①前往酒馆触发剧情，进入第二天，来到村子中央触发剧情，来到东北处的病房对着患者使用“询问”。

②来到旅馆找到オ-ゲン触发剧情，然后前往ル-べの森の道。

■ル-べの森への道～ル-べの森

①朝着地图左边前进来到ル-べの森，在存档点处走到左边尽头，然后朝着右上的方向前进可以看到最深处的存档点，继续前进触发 BOSS 战。取胜后本章结束，迎来ア-フェン篇的结局。

●道具（ル-べの森への道）

秘药の素材(扩散)、20000 リ-フ、BP 回复のザクロ（大）

●道具（ル-べの森）

火炎のアミュレット（上锁宝箱）、风の精灵石（大）、BP 回复のザクロ（大）、混乱の治疗ハ-ブ、气绝耐性スト-ン、秘药の素材、超剧物の素材、SP 回复のプラム（大）、银の入った革袋、超剧物の素材（扩散）、BP 回复のザクロ（大）、强化弓 · 隼、30000 リ-フ、HP 全体回复のブドウ、全回复のジャム、HP 回复のブドウ（大）、インペリアルア-マ-、毒の治疗ハ-ブ

●出现敌人（ル-べの森への道）

名称	护盾值	弱点
不气味な鸟	2	枪/弓/雷/光
不气味な幼体	3	剑/斧/雷
ヨジョウグモ	5	剑/斧/杖/雷

●出现敌人（ル-べの森）

名称	护盾值	弱点
イビルディア别种	5	斧/杖/雷/风/暗
ウィンドエレメント	4	冰/雷
オオワシ	1	枪
ファルパス别种	5	剑/弓/杖/风
フタクビヘビ	2	短剑/斧/冰
レプタリオル	3	斧/冰

BOSS テングワシ

名称	护盾值	弱点
テングワシ	4→6→8	剑/弓/冰/雷/暗

攻略要点

テングワシ的普通攻击附带睡眠效果，技能还会随机附带各种异常效果，所以开战前好做好防护工作，又或者是让舞娘奥义配合药师来使用“健全化”，给我方全体附加全状态异常免疫效果，这样来自 BOSS 的压力就会减少很多。需要注意的是 BOSS 的吹飞攻击会让我方的一个成员吹出战场外，需要过一段时间才能回来，在此之前最好是速战速决。テングワシ初期多数弱点处于封锁状态，只有冰属性的攻击能够削减其护盾，随着破防次数的增加，BOSS 的弱点属性的封锁也会逐步解除。但是每次从破防里恢复过来之后护盾数量会变多，早期由于弱点属性较少，所以破防会比较麻烦，让药师和学者多多使用冰属性攻击吧，当解放弓箭弱点之后就能使用多段攻击技能来一口气削掉它的护盾快速破防了。

テリオン篇

第一章

■クリフランド地方 ボルダ-フォ-ル

①从ボルダ - フォ - ル下层来到上层，然后从右侧来到屋敷前触发剧情，返回到城市里。

②剧情后前往ボルダ - フォ - ル下层的武器店前找到豪商，按下 Y 键使用“偷盗”来盗取信用状。

③前往レイヴァ - スの屋敷触发剧情之后进入院子里，从大屋右边的窗口进入大屋内。



■クリフランド地方 レイヴァ-スの屋敷

①进屋后往左走看到一个存档点，从存档点旁边的楼梯上去向左走到尽头来到2楼。

②前进至3楼，向右边走，下楼梯可以看到存档点和道具商人，继续向前走靠近放有秘宝的桌子触发BOSS战。

③战后自动返回城里，离开城市后第一章结束。

●道具

HP回复のブドウ、SP回复のプラム、800リ-フ（上锁宝箱）、はやての服（上锁宝箱）、HP回复のブドウ、SP增强のナッツ（上锁宝箱）、混乱の瓶诘

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
番犬	2	短剑/斧/火/雷
魔导机	2	剑/枪/斧/弓/杖
魔导机（冰）	1	剑/枪/斧/杖/火
レイヴァ-ス兵I	1	剑/短剑/斧
レイヴァ-ス兵II	1	火/冰
レイヴァ-ス兵III	3	短剑/弓/雷

BOSS ヒ-スコ-ト、レイヴァ-ス兵

名称	护盾值	弱点
ヒ-スコ-ト	4	短剑/弓/火/冰/雷
レイヴァ-ス兵	3	剑/斧/风/光

攻略要点

伴随着BOSS一起出现的还有士兵，士兵的弱点是剑。在战斗里BOSS会召唤士兵出来战斗，要及时进行清理。BOSS的体力削减至一半以下后会提高自己的回避率，在BOSS回避率提升并且进入蓄力状态时最好是使用防御来进行应对，在本战前能提前练出テリオン的技能ライフスティールダガー的话，既能回血又能击打BOSS弱点，战斗会轻松不少。



第二章

■フラットランド地方 ノ-ブルコ-ト

①前往西北边的オルリックの屋敷前触发剧情，然后去东地区的酒馆。

②来到右下角バ-ラムの家触发剧情之后，去广场从砂漠の商人那里偷取“オアシスの水”，将水带回去给バ-ラム。

③去东地区，偷取地图标注商人的“ワイバ-ンの皮膜”，依然拿给バ-ラム。

④最后去偷取道具商店附近商人的“水晶矿石”拿给バ-ラム，前往オルリックの屋敷触发剧情后就能进入屋内了。

■オルリックの屋敷

①在1楼有存档点，从存档点旁边的楼梯来到2楼，进入最右边的门。

②从最右边的楼梯下来到1楼后进入最左边的门，可以看到存档点。

③进入房间里靠近赤龙石触发BOSS战。胜利后发生剧情，自动返回ボルダ-フォ-ル，本章结束

●道具

3000リ-フ、复活のオリ-ブ、HP全体回复のブドウ、光の精灵石（大）、SP回复のプラム、HP/SP回复のジャム、雷のアミュレット（上锁宝箱）

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
魔导机（暗）	1	剑/枪/斧/杖/光
魔导机兵	4	剑/枪/短剑/弓
魔导机兵（冰）	2	剑/短剑/弓/火
魔导机兵（暗）	3	剑/短剑/弓/光
魔导飞器	3	枪/短剑/弓/杖
用心棒I	3	枪/斧/冰
用心棒II	2	枪/斧/冰

BOSS オルリック、オルリック配下兵

名称	护盾值	弱点
オルリック	7	枪/短剑/斧/风/光
オルリック配下兵	4	剑/杖/冰/暗
魔导机兵（オルリック型）	8	短剑/弓/火/风

攻略要点

BOSS在战斗初期处于弱点封锁状态，如果不把士兵干掉的话オルリック就无法被打至破防，所以要先解决他的士兵。オルリック的攻击力并不算特别高，但是被辅助技能强化过的“魔术爆弹”还是颇为可观，需要留意回复。同时他会召唤出护盾很厚且HP很高的魔导机兵，所以对付起来十分花时间，所以如果オルリック的所剩HP不高的话建议直捣黄龙。

第三章

■サンランド地方 ウェルスプリング

①到城市南边和贫民对话，然后去酒馆从客人身上偷取“ブドウ酒”，将它带给平民触发剧情。

②前往酒馆之后从城镇南边来到南ウェルスプリング废道。

■南ウェルスプリング废道～暗市场

①来到西侧的暗市场入口触发剧情，这里有2种可以进入暗市场的方法。方法①：回到城镇里从酒馆的バ—テンダ—身上偷取“暗市の出品リスト”，剧情后直接前往暗市场。方法②：从入口旁边的スタッフ身上偷取“スタッフの假面”，然后直接进入暗市场。

②向着西边走来到尽头可以看到存档点，继续前进便是BOSS战。胜利后发生剧情，本章结束。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 想要提高偷盗的成功率，除了努力提升テリオン的等级外，一部分城镇中从NPC处也是可以打听到能够提高在该城镇中偷盗成功率的情报，这些城镇包括ボルダ-フォ-ル（道具屋附近的町人）、エバ-ホルド（大剧场上下层之间的案内人）、マルサリム（下方道具屋附近的町人）、リバ-フォ-ド（下侧入口附近的卫兵）、ノ-スリ-チ（左上民家内的町人）、ノ-ブルコ-ト（东地区武器屋附近的町人）、グランポ-ト（酒场左侧民家内的老婆婆）。



●道具（南ウェルスプリング废道）

BP 回复のザクロ、火の精灵石（特大）、狙击のブレスレット（上锁宝箱）、铜の入った麻袋

●道具（暗市场）

火の精灵石（特大）、HP 回复のブドウ（大）、SP 全体回复のプラム、BP 回复のザクロ（特大）、10000 リ - フ、光のアミュレット、HP 全体回复のブドウ、恐怖耐性スト - ン（上锁宝箱）、战姬の大弓

●出现敌人（南ウェルスプリング废道）

名称	护盾值	弱点
オオサソリ别种	3	枪/冰/风
クロコロガシ	1	短剑/雷
トゲトカゲ	4	枪/杖/暗
ふうらい枯草	1	剑/斧/火

●出现敌人（暗市场）

名称	护盾值	弱点
アカオオワシ	3	枪/弓/风
ウォリア-ボ-ンズ	2	斧/杖/火/光
オオサソリ别种	3	枪/冰/风
クロコロガシ	1	短剑/雷
サンドワ-ム别种	5	枪/斧/风/光

BOSS ガ-レス、盗贼团干部

名称	护盾值	弱点
ガ-レス	5	剑/斧/杖/冰/风
盗贼团干部	5	枪/短剑/火/雷

攻略要点

如果在周围的盗贼团干部没有被干掉的情况下直接把ガ - レス打至破防的话，盗贼团干部会使用道具解除ガ - レス的破防状态，所以首要任务依然是清理这些杂兵，盗贼团干部的弱点为长枪、短剑、火、雷。ガ - レス会使用吸收我方成员 SP 的技能，所以战斗里就别省道具了，看到有人的 SP 告急时就赶紧用，但是使用道具时需要注意ガ - レス会使用偷窃技能，他的偷窃不会让我方队伍损失道具，但是被偷的成员会暂时无法使用道具或者药师的调合技能，解除方法除了等待回合结束之外，还能够通过让ガ - レス破防来提前解除状态。在让ガ - レス破防后需要注意，当他从破防状态里恢复过来时会随机防御自身的 3 个弱点属性，这个时候就把攻击集中在另外两个属性上吧。

第四章

■フロストランド地方 ノ-スリ-チ

①剧情后前往城镇北部，和 2 个盗贼团手下战斗。

②来到武器店门前触发剧情，然后前往废教会前。回到城镇里从盗贼手上偷取“盗贼团干部の服”（虽然游戏提示是要玩家偷盗“盗贼团の服”，但就算偷了在剧情中也会发现没用，后面还会要玩家再去偷“盗贼团干部の服”，不如直接先偷了一步到位省下跑路的工夫），进入废教会地下。

■フロストランド地方 废教会地下

①一路向左边前进，来到尽头可以看到存档点，继续前进触发 BOSS 战。胜利后迎来了テリオン篇的结局。

●道具

气绝の治疗ハ - ブ、冰の精灵石（特大）、HP/SP 回复のジャム、闪光のアミュレット、魔力の剑、睡眠耐性スト - ン、BP 回复のザクロ（特大）、SP 全体回复のプラム、HP/SP 回复のジャム、奇拔な骨董品、宵暗のアミュレット

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
アイスエレメント	3	火/雷
冻てつく铠	5	斧/杖/火/光
盗贼团干部I	2	短剑/斧/火/光
盗贼团干部 II	1	短剑/斧/火/光
盗贼团干部III	4	斧/火/光
肉食コウモリ	1	剑/枪/弓/冰
バンディットボ-ンズ	2	斧/杖/雷/光

BOSS ダリウス

名称	护盾值	弱点
ダリウス	4→6→8	枪/短剑/斧/冰/风

攻略要点

ダリウス的攻击基本以物理攻击为主，而且伤害颇高，所以需要通过提升我方防御力的“土龙の舞”或者降低对方物攻的“コウモリ”来减少我方受到的伤害。和前一章的 BOSS 战一样，ダリウス也会使用偷窃来让我方队员在一段时间内无法使用道具，还有使用比较讨厌的削减我方 SP 的技能，因此 SP 回复药品需要备足。而且还会从破防状态里恢复过来时会随机封锁自身的 3 个弱点属性。ダリウス的 HP 减少至一半以下之后一个回合内的行动次数会变成 3 次，而且这个时候他还会使用夺走同伴的技能，只有テリオン会留在场上，在攻击ダリウス至破防前，队友都不会回来，在使用这招前会有“ぜんぶ夺ってやる”的提示，尽量使用短剑或者长枪的多段攻击来将其打至破防吧。



TIPS 能够永久性提升能力的物品（XXXのナッツ）在游戏中数量有限，无法重复获得，各位使用时需要慎重。

ハンイット篇

第一章

ウッドランド地方 シ·ワルキ

①猎人的开场剧情和剑士类似，和村长对话与两名年轻猎人进行宠物决斗，只需要让宠物リンデ进行攻击即可破防，之后发动爆发＋リンデ的攻击即可解决战斗。

②胜利后返回村长家中，发生剧情，之后从村庄西侧出口前往“ささやきの森”。

■ささやきの森への道～ささやきの森

①沿着ささやきの森への道一路前进，来到ささやきの森，之后在最深处击破 BOSS。

②回村后发生剧情，从村庄北侧出口离开，本章结束。

●道具（ささやきの森への道）

暗の精灵石、HP 回复のブドウ、500 リ - フ、SP 回复のプラム

●道具（ささやきの森）

HP 回复のブドウ、暗の精灵石、SP 回复のプラム、600 リ - フ、ブロンズベスト、BP 回复のザクロ



●出现敌人（ささやきの森への道）

名称	护盾值	弱点
テイルマモット	3	弓/杖/火
マモット	1	弓/杖/火
モスビ-プ	2	剑/斧/杖
森のラットキンI	1	短剑/斧/雷/光
森のラットキンII	2	短剑/斧/雷/光
森のラットキンIII	3	枪/斧/火

●出现敌人（ささやきの森）

名称	护盾值	弱点
アカモリギツネ	2	短剑/弓/杖
ガブロマジロ	2	剑/斧/光
モリギツネ	1	剑/短剑/弓/杖
森のラットキンI	1	短剑/斧/雷/光
森のラットキンII	2	短剑/斧/雷/光
森のラットキンIII	3	枪/斧/火

BOSS ギサルマ

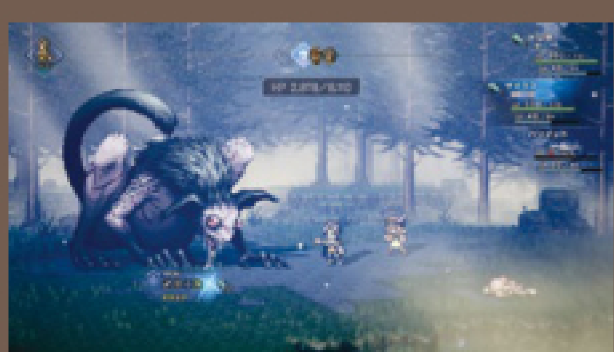
名称	护盾值	弱点
ギサルマ	5	剑/弓/冰/雷/光

攻略要点

使用多段攻击技能“さみだれ矢”可以快速削减 BOSS 的护盾值直至破防，之后发动 BOOST+ 让リンデ发动宠物战斗可以对 BOSS 造成很大伤害。

战斗中出现“反击の机会を～”的提示后，BOSS 会使用“怒りの逆袭”而进入反击状态，此时发动攻击后会受到 BOSS 的反击，玩家可以选择静待 BOSS 的反击状态解除后再发动攻击。

出现“跳跃の姿势～”后 BOSS 会使用强力的物理攻击，需要玩家提前做好防御和回复的准备。



第二章

■ハイランド地方 スト-ンガ-ド

①到达此地后先去酒场打听老师的情报，之后老师的狼ハ - ゲン突然嗅到了什么，跑出了酒场，紧跟在其后追上。

②ハンイット跟着ハ - ゲン，发现了老师的老相识ナタリア正在被贵族ネイサン骚扰，这里需要使用场景技能“驱使宠物攻击”袭击ネイサン的护卫。

③护卫的强度为 5，弱点属性是枪，直接让リンデ攻击即可破防。

④从ナタリア处得知了老师的去向后，从上街的东北出口前往幻影の森。

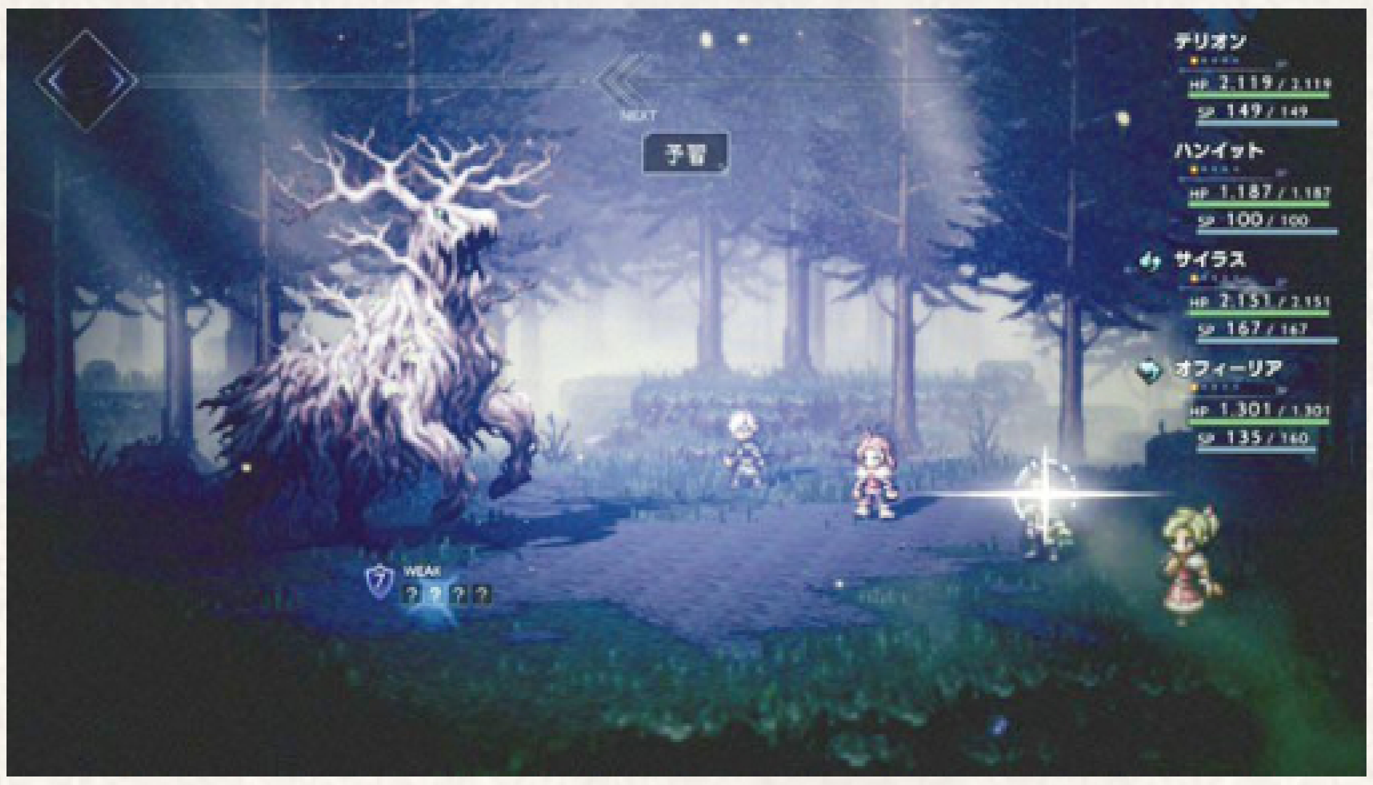
■幻影の森への道

①沿路前进一段距离后来到了道路尽头，无法前进只能回头。

②往回走一段路后会发生剧情，发现路上某处的树木原来是怪物“拟态魔物”所变化而成。

③使用场景技能“驱使宠物攻击”攻击拟态魔物，胜利后即可发现新的通路继续前进。

④拟态魔物强度为 5，弱点属性是剑，会使用毒属性的攻击，中毒后掉血伤害不小，如果这时没有抓到太强力的宠物，无法秒掉拟态魔物的话，建议提前给ハンイット装备抗毒饰品。



●道具

5000 リ - フ、金矿石にみえるもの、沉默の治疗ハ - ブ

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
オオハヤブサ别种	3	枪/短剑/弓/风/暗
グレイプシ-フ	4	斧/冰/雷
ゾヤック	2	枪/斧/火
ハイランドゴ-ト	2	剑/枪/光
マウンテンゴ-ト	3	剑/枪/光
山の大ラットキンI	3	枪/杖/雷/光
山のラットキンIV	2	剑/弓/风/光
山のラットキンV	3	剑/弓/风/光
山のラットキンVI	1	枪/斧/暗

■幻影の森

①一路向东北方向前进，在最深处遭遇 BOSS 战。

②胜利后发现被石化的老师，从老师射出的箭上获得了下一步情报。

③返回スト - ンガ - ド，在ナタリアの家中发生剧情，之后从城镇西南侧出口离开，离开时ナタリア会送给ハンイット一堆药品，包括 HP 回复のブドウ（大）、SP 回复のプラム（大）、BP 回复のザクロ（大），本章结束。

名称	护盾值	弱点
森の主	7→8→9→10	①剑/斧/火/光、②枪/短剑/斧/火/暗、③弓/杖/火/风
ゆれうごく树木	3	斧/火/雷
猛毒きのこ	3	短剑/火/风
かけまわる菌类	3	枪/冰/暗

●道具

HP/SP 回复のジャム、6000 リ - フ、铜の入った麻袋、火のアミュレット（上锁宝箱）、火の精灵石（大）

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
あばれる植物	2	剑/斧/火
イビルディア	4	枪/斧/雷/暗
うごめく树木	3	斧/火
うごめく菌类	4	枪/冰
うごめく植物	1	剑/斧/火
化けきのこ	2	短剑/火

BOSS 森の主、ゆれうごく树木×2

名称	护盾值	弱点
森の主	7	剑/斧/火/光
ゆれうごく树木	3	斧/火/雷
猛毒きのこ	3	短剑/火/风
かけまわる菌类	3	枪/冰/暗

攻略要点

BOSS 一开始会召唤 2 只小怪ゆれうごく树木出现，随着战斗的进行，BOSS 会使用“仲间食い”将这两只小怪吃掉，回复自身的 HP 并附加属攻强化状态。这两只小怪无论是被我方打倒还是被 BOSS 吃掉，BOSS 都会按照猛毒きのこ→かけまわる菌类的顺序继续召唤出新的小怪。

BOSS 的血量低于 50% 并从破防状态中恢复后，会对我方使用“命食い”，被这招打中的角色 HP 会变成 1，需要立即为其恢复。同时 BOSS 使用这招后的弱点属性配置会变化且护盾值上升，不过由于其 3 种弱点配置都有着火属性的共通弱点，因此队伍中有学者的话，使用火焰魔法全力进攻即可。

第三章

■フロストランド地方 スティルスノウ

①本章和舞娘篇第二章是同一场所，先前往城镇北侧有红色屋顶的房子，发生剧情。

②使用场景技能“驱使宠物攻击”攻击 NPC“用心棒アレ - ク”，其强度为 6，弱点属性有剑 / 枪 / 短剑 / 杖 / 暗，会使用混乱属性的攻击，没有抗混乱饰品的话就一定要提前抓一只强力宠，利用破防时机尽早将之速杀，否则时间一旦拖久对我方相当不利。

③战斗胜利后见到了スザンナ，发生剧情，之后从村子北面的出口前往白き森への道。

■白き森への道～白き森

①这里并没有太多要注意的，一路来到森林最深处发生 BOSS 战。

②击败 BOSS 后回去找スザンナ，获得了 10 个可以治疗石化的ヘンル - ダ药，之后从城镇西侧出口离开，本章结束。

●道具（白き森への道）

复活のオリ - ブ（大）、SP 全体回复のプラム

●道具（白き森）

15000 リ - フ（上锁宝箱）、复活のオリ - ブ（特大）、HP 全体回复のブドウ、SP 全体回复のプラム、暗の精灵石（大）、ロックスラッシャ -、光のアミュレット

●出现敌人（白き森への道）

名称	护盾值	弱点
アイスエレメント	3	火/雷
ギガントベア-	4	枪/斧/风
スノ-テイルマモット	2	短剑/雷/暗
ホワイトレオパルド	2	弓/火/暗

●出现敌人（白き森）

名称	护盾值	弱点
大雪きのこ	1	短剑/火/雷
ふうらい雪草	3	剑/风
ホワイトホウル别种	2	剑/枪/弓/风
ユキトカゲ	4	弓/雷/暗
雪蛇鸟	2	枪/弓/火/风

BOSS ドラゴン

名称	护盾值	弱点
ドラゴン	4→7→10	剑/斧/弓/冰/光

攻略要点

BOSS 一开始处于弱点封锁状态，除了斧和光之外其他攻击无法削减其护盾值。随着其 HP 的降低，其他弱点的封锁状态也会逐渐解除。等到弓弱点属性的封锁解除之后，使用“さみだれ矢”或“どしゃぶり矢”等多段攻击就能比较轻松地破防了。

BOSS 的全体攻击“龙の炎”伤害较高，队伍里注意安排一个神官进行全体回复，另外要留心“吹き飛ばす”或“吹き荒れる”这招会让我方同伴在一定时间内强制脱离战斗，万一负责回复的角色被吹飞的话会相当麻烦，最好包里能准备全体回复的药品以防万一。BOSS 在使用“吹き荒れる”之前会有“ドラゴンは大きな翼を力強く广げた！”的提示，此时将其破防的话可以打断它的出招。



第四章

■サンランド地方 マルサリム

①首先前往城镇东北的圣火骑士团驻所，见到了老师的同伴圣火骑士エリザ。

②前往城镇的中央广场发生剧情，之后前往マルサリム王宫。

③进行决战前的准备，装备和药品整备齐全后和王宫中的エリザ对话，前往グレイサンド遗迹。

■グレイサンド遗迹

①グレイサンド遗迹的流程稍长，最好能装备学者的被动技能“エンカウント半减”以降低道中的压力。路上的岔路有不少不错的东西，建议全部收集。

②在遗迹最深处遭遇 BOSS，战斗胜利后本章结束，迎来了ハンイット的结局。

●道具

30000 リ - フ、HP 回复のブドウ（大）、BP 回复のザクロ（大）、恐怖耐性スト - ン、50000 リ - フ（上锁宝箱）、闪光のアミュレット、インビジブルセイバ -（上锁宝箱）、HP 回复のブドウ（大）、SP 回复のプラム（大）、察知のネックレス、BP 回复のザクロ（大）、フォ - スシ - ルド、SP 回复のプラム（大）、HP 全体回复のブドウ、SP 全体回复のプラム、HP/SP 回复のジャム

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
古代遗物（兽）·别型	5	剑/枪/短剑/斧
古代遗物·兵	9	剑/短剑/弓/杖
石化したサシガメ	2	剑/斧/冰/雷
石化したトゲトカゲ	6	剑/杖/冰/雷/暗
石化したフタゴヘビ	5	短剑/斧/冰/暗
ドクサソリ	3	枪/冰/风
バンディットボ-ンズ别种	1	斧/杖/火/光

BOSS 赤目

名称	护盾值	弱点
赤目	5→7→9	①短剑/弓/杖/火/光、②枪/斧/雷/风/光

攻略要点

BOSS 的攻击力颇高，并且会使用丰富的异常状态攻击，其普通物理攻击会附带黑暗状态，而“咆哮”和“大咆哮”则会附带更为讨厌的气绝状态，因此玩家最好要活用舞娘的奥义“舞踏姫シルティ - ジの囁き”配合药师的“健全化”来给我方附加异常状态无效的效果，在使用健全化时最好发动爆发来延长有利效果持续时间。BOSS 还会使用附带石化效果的“魔眼”技能，中了石化的角色一旦被打倒是无法复活的，必须使用上一章结束时获得的“ヘンル - ダ药”可以解除。

BOSS 的弱点有 2 种配置，每回合都会改变，同样每次从破防状态中恢复后会增加护盾值，不过因为弱点配置①里有弓，弱点配置②里有枪，所以队伍中只要有使用枪和弓的角色在，依然可以依靠“さみだれ矢”、“千本枪”等多段攻击招式来实现破防。另外其 HP 较高，超过 10 万，且 HP 低于一半时每回合行动次数会增加到 3 次，因此尽量不要让战斗陷入持久战，利用破防的机会让剑士使用奥义“雷剑将ブランドの刚击”配合被动技能“伤害界限突破”尽快将其击倒。



オフィ-リア篇

第一章

■フロストランド地方 フレイムグレ-ス

①开场剧情之后，对迷路的少年使用场景技能“引导”，之后将其带到大圣堂前和台阶下的女性对话。

②一连串剧情后，为了寻找リアナ来到大圣堂西面的山丘上。

③剧情后，オフィ - リア决定代替リアナ去进行圣火仪式，为了取得圣火，オフィ - リア必须先前往东面的原初の洞窟。



■原初の洞窟への道～原初の洞窟

①如果是选择オフィ - リア作为主角开始游戏的话，那么和プリムロゼ篇一样，需要利用场景技能寻找一个帮手以应付后面的 BOSS 战，比较合适的人选是原初の洞窟入口处的圣火骑士。

②沿路前进，一直到洞窟最深处遭遇 BOSS 战，BOSS 战地点前有记录点和道具商人供玩家休整补充。

●道具（原初の洞窟への道）

HP 回复のブドウ、600 リ - フ、混乱の治疗ハ - ブ

●道具（原初の洞窟）

HP 回复のブドウ、SP 回复のプラム、暗の精灵石、银のかみかざり、HP/SP 回复のジャム

●出现敌人（原初の洞窟への道）

名称	护盾值	弱点
シラユキギツネ	3	弓/火/光
スノ-マモット	1	弓/杖/雷/暗
ハイウルフ	2	斧/杖/火
冰雪のリザ-ドマンI	1	斧/杖/火/雷
冰雪のリザ-ドマンII	2	斧/杖/火/雷
冰雪のリザ-ドマンIII	3	杖/雷/暗
ユキギツネ	1	弓/火/光

●出现敌人（原初の洞窟）

名称	护盾值	弱点
ウルフ	1	斧/杖/火/雷
シロコウモリ	1	枪/弓/杖/暗
シロコウモリ别种	3	枪/弓/杖/暗
ダ-クウィスプ	1	火/光
ハイウルフ	2	斧/杖/火

BOSS 圣火の守护者

名称	护盾	弱点
圣火の守护者	6	剑/短剑/杖/冰/风
ブラックウィスプ	3	弓/杖/火/光

攻略要点

BOSS 的弱点属性有杖，オフィ - リア直接使用武器攻击即可破防，如果之前有招募到其他 NPC 作为同伴的话就更轻松了。BOSS 整体实力不强，但要注意在低血量时会召唤两只小怪ブラックウィスプ，小怪在出现 3 回合后会使用“自爆”，威胁极大，针对其光属性弱点攻击即可。当然如果 BOSS 的 HP 残量已经不多的话，无视小怪直接击破 BOSS 即可。

第二章

■リバ-ランド地方 セントブリッジ

①在城镇入口发生剧情后，前往セントブリッジ上流的广场。

②剧情后，前往城镇北面的ダリル家中。

③对ダリル使用场景技能“引导”，之后将其带到广场上。

④剧情后，从城镇西侧出口前往暗がりの森。

■暗がりの森への道～暗がりの森

①一路向西北前进到最深处后，发生 BOSS 战。

②战斗胜利后返回セントブリッジ的大圣堂，本章结束。

●道具（暗がりの森への道）

睡眠の治疗ハ - ブ、SP 全体回复のプラム、3500 リ - フ

●道具（暗がりの森）

SP 回复のプラム、复活のオリ - ブ（大）、BP 回复のザクロ（大）、カイトシ - ルド、HP 回复のブドウ（大）、混乱耐性スト - ン（上锁宝箱）、HP 全体回复のブドウ、5000 リ - フ、理力の杖

●出现敌人（暗がりの森への道）

名称	护盾	弱点
クサリガメ	3	剑/斧/杖/暗
サラマンド	3	短剑/冰/光
シマイバネ	1	枪/弓/冰/风

●出现敌人（暗がりの森）

名称	护盾	弱点
うごめく树木	3	斧/火
うごめく植物	1	剑/斧/火
ふうらい草	3	剑/火
ホウル	1	枪/弓/雷

BOSS フロ-ズヴィトニル

名称	护盾	弱点
フロ-ズヴィトニル	5→6→7	剑、枪、冰、雷、光

攻略要点

BOSS 拥有每回合 2 次行动的能力，物理攻击能力较强且会使用给自己加物攻和降低我方物防的技能，比较麻烦，玩家需要注意应对。针对其弱点中有枪这点，让剑士使用“千本枪”可快速削减其护盾值。不过要注意其每次从破防状态中恢复后都会提升护盾值，因此要充分利用破防回合争取对其造成较大伤害。

BOSS 的 HP 降低到一定程度后，不仅行动次数会变成 3 次，还会使用附带全体物防下降 + 恐怖效果的“夜啼き”，中了恐怖的同伴无法回复 BP，可以说是比较棘手的异常状态，因此最好提前准备足够的解除恐怖的药品或是药师职业。



第三章

■コ-ストランド地方 ゴ-ルドショア

①来到此地后先前往大圣堂发生剧情。之后去寻找跑开的少年，找到ダニエル后对其使用场景技能“引导”。

②返回大圣堂和ドノヴァン司教对话，之后和商人マティアス对话。

③离开城镇，从南面的出口前往海边の洞窟

■海边の洞窟への道～海边の洞窟

①沿路一面向西前进，到达海边の洞窟，在洞窟最深处打倒 BOSS。

②战斗胜利后返回ゴ - ルドショア的大圣堂，剧情后リアナ突然出现，夺走了圣火，本章结束。

●道具（海边の洞窟への道）

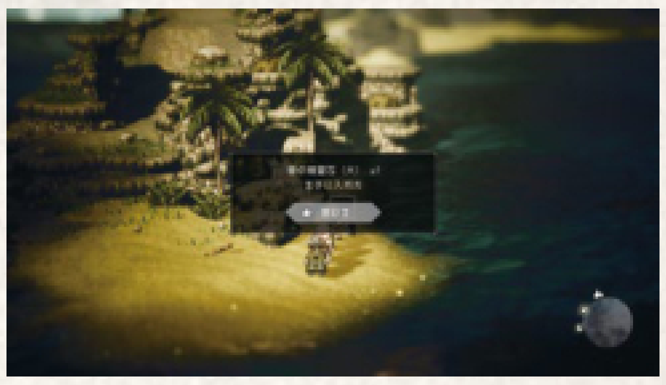
雷の精灵石（大）、毒の瓶诘、冰のアミュレット、HP 全体回复のブドウ、睡眠の治疗ハ - ブ

●道具（海边の洞窟）

SP 全体回复のプラム、HP/SP 回复のジャム、グランドヘルム（上锁宝箱）、复活のオリ - ブ、BP 回复のザクロ（大）、SP 回复のプラム（大）、银の入った革袋

●出现敌人（海边の洞窟への道）

名称	护盾	弱点
アオコケトゲ	1	枪/雷/光
シザ-クラブ别种	3	短剑/斧/风
魔导飞器（火）	2	枪/弓/杖/冰
魔导飞器（暗）	3	枪/弓/杖/光





●出现敌人（海边の洞窟）

名称	护盾	弱点
黑炎教信者I	3	剑/短剑/斧/光
黑炎教信者 II	4	剑/短剑/斧/光
ダ-クエレメント	4	火/光
テンジョウグモ	4	短剑/斧/杖/雷/光
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰
ファイアエレメント	4	冰/风
魔导机（火）·别型	1	剑/枪/斧/杖/冰
魔导机（暗）·别型	1	剑/枪/斧/杖/光

BOSS 谜の男I、谜の男 II

名称	护盾	弱点
谜の男I	4→5	枪/斧/光/暗
谜の男 II	5	剑/短剑/火/冰/雷

攻略要点

本战要同时面对两个 BOSS，战斗开始时两个 BOSS 弱点中的属性攻击弱点均处于封锁状态，因此必须使用物理攻击逐一破防，随着 HP 的降低 BOSS 其他弱点才会解锁。谜の男 II 每回合行动 2 次，且必有 1 次为使用回复技能，因此可以优先以谜の男 II 为目标进行攻击。

击倒谜の男 II 后，谜の男 I 同样会强化自身，行动次数和护盾值会增加，对我方威胁高了不少，由于两个 BOSS 的 HP 都不算多，因此在攻击谜の男 II 的同时，能够尽量对谜の男 I 造成更多的输出为佳。

2 个 BOSS 均以全体属性攻击为主要攻击手段，因此我方也要尽量提升属性防御以降低压力，可以使用舞娘的奥义“舞踏姬シルティ - ジの囁き”（使单体技能全体化）配合神官的技能“守护のヴェ - ル”（强化属防）或“反射のヴェ - ル”（反射一次属性攻击）会轻松很多。



第四章

■フラットランド地方 ウィスパ-ミル

①如果玩家之前通过跑酷开图来到此处的话会发现这里的 NPC 都不说话，也很难打听到什么情报，气氛非常诡异，オフィ - リア篇的剧情则会告诉玩家这里到底发生了什么。

②在村中会发生剧情，オフィ - リア中了敌人的计策而被关入牢中，之后选择“しばらく待つ”即可。

③剧情后离开牢房，从村子东面的出口离开，前往漆黑の洞窟。

■漆黑の洞窟

①在洞窟最深处遭遇最后的 BOSS 战，本章的 BOSS 战同样是二连战，玩家需要做好充足准备。胜利后迎来オフィ - リア的结局。

●道具

复活のオリ - ブ（大）、巨人の棍棒、BP 回复のザクロ（大）、HP/SP 回复のジャム、HP 全体回复のブドウ、BP 回复のザクロ（大）、SP 回复のプラム（大）、稻妻のアミュレット、猛毒耐性スト - ン、复活のオリ - ブ（大）、アダマン帽（上锁宝箱）、30000 リ - フ

●出现敌人

名称	护盾	弱点
黑炎教信者（上位）I	2	剑/短剑/斧/光
黑炎教信者（上位） II	4	剑/短剑/斧/光
古代遗物（暗兽）·别型	4	剑/枪/斧/光
古代遗物·暗兵	9	剑/弓/杖/光
ダ-クエレメント	4	火/光
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰
猛毒きのこ	1	斧/雷/光

BOSS マティアスの从者I、マティアスの从者 II ×2

名称	护盾	弱点
マティアスの从者I	4	剑、短剑、斧、光
マティアスの从者 II	3	剑、短剑、斧、光

攻略要点

这场战斗只是最后 BOSS 战前的热身而已，3 个敌人都是高级杂兵级别的，针对其弱点使用全体攻击全力输出即可，最后不要忘记在全灭敌人前补满 HP 和 SP 以迎接最后的 BOSS 战。

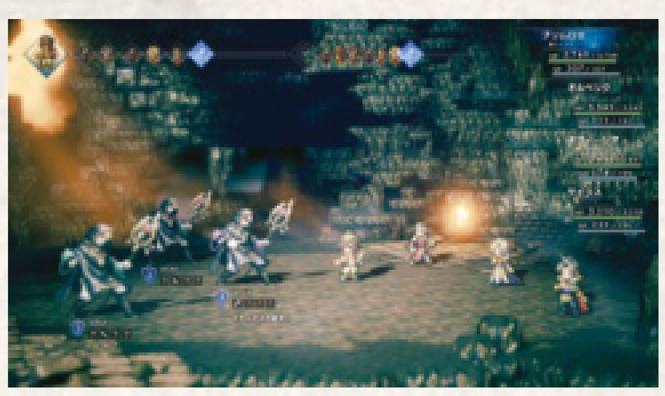
BOSS マティアス

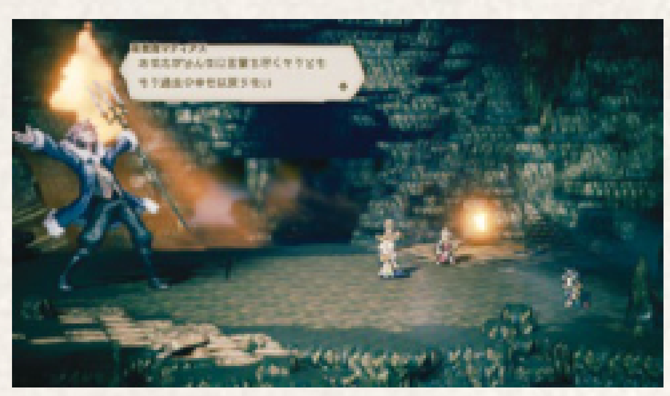
名称	护盾	弱点
マティアス	4→6→8	剑/斧/冰/光
黑炎教信者（干部）	7	短剑/弓/火/光
ブラックエレメント	5	杖/雷/风/光
古代遗物（兽）·特殊	5	枪/短/雷/光

攻略要点

BOSS 在开战后会召唤两个手下“黑炎教信者”，如果将其手下击倒的话，マティアス在一段时间后会召唤新的手下，包括“黑炎教信者”、“ブラックエレメント”、“古代遗物（兽）·特殊”这三种小怪，只要场面上存在マティアス的手下，那么マティアス的弱点就会处于封锁状态，因此优先击倒其手下是本战的重点。

BOSS 的“黑炎の咒い”这招会让我方无法使用魔法或全体攻击技能，是比较麻烦的招式，不过只要将 BOSS 的护盾值削减到 0 使其进入破防状态后就能解除这一效果。除此之外，BOSS 的 HP 低于 25% 时会释放的附带气绝效果的“漆黑の雷”也是需要留意的技能，最好使用舞娘奥义 + 药师的提前预防，BOSS 在使用漆黑の雷前会有“黑炎の力が集まる”的状态提示，趁此机会将之破防也可以打断他的出招。





サイラス篇

第一章

■フラットランド地方·アトラスダム

①开场剧情后从王宫向外走触发剧情，之后自动来到王宫外。前往西边的图书馆，然后自动来到位于同一个区域的王立学院里。

②剧情之后再次前往图书馆，要开始寻找失窃的书籍线索。

③サイラス的特征之一就是靠近NPC时按下Y键进行“打探”就能够从他们身上获得情报。

④分别对图书馆外的门卫、图书馆里的司书メルセデス与学者ラッセル、王立学院里的イヴォン学长进行调查，全部调查完之后自动进行剧情，这里需要玩家做个小小的推理，剧情选项里依次选择“学长と守卫”、“守卫”、“ラッセル”。

⑤做好准备之后从王立学院楼梯下方的门进入地下研究室。

■地下研究室

①一路向上走可以看到存档点和行商人。来到研究室前触发剧情，之后就是BOSS战。

②战后自动返回图书馆，前往王立学院的学长室触发剧情。

③从城下町东边离开城市后第一章结束。

●道具

HP回复のブドウ、沉默の治疗ハ-ブ、SP回复のプラム、はやての服、暗暗の治疗ハ-ブ、古びたコイン、光の精灵石

●出现敌人（イヴォンの生家）

名称	护盾值	弱点
アイスウィスプ	1	火/光
ウォ-キングボ-ンズ	2	杖/风/光
クロコウモリ别种	2	剑/枪/弓/冰
ファイアウィスプ	1	冰/暗
魔导机	2	剑/枪/斧/弓/杖
魔导机（火）	1	剑/枪/斧/杖/冰
魔导机（冰）	1	剑/枪/斧/杖/火

BOSS ラッセル、ブル-ウィスプ×2

名称	护盾	弱点
ラッセル	4	剑/短剑/杖/冰/风
ブル-ウィスプ	2	枪/斧/火/雷

攻略要点

BOSS会带着两个小杂兵一起登场，用火魔法解决杂兵之后再对付ラッセル。BOOST状态用普攻将ラッセル打至破防，然后用冰属性魔法一口气进行输出，循环这一操作就能赢了。由于学者不会使用回复技能，所以只能使用道具来进行回复。

第二章

■クリフランド地方 クオリ-クレスト

①前往学者オデット的家里出发剧情。

②之后对学者オデット和2个市民使用“打探”，获得情报。

③在剧情选项里进行推理，选择“宿屋の近く”、“どちらも”、“下水道”即可。

④来到旅馆右侧，进入下水道。

■下水道

①向左一路前进能够找到存档点。由于BOSS会使用全体范围的昏暗状态攻击，所以建议事先准备好对应的治疗药品。

②胜利后自动返回クオリ-クレスト，离开城市结束第二章。

●道具

SP全体回复のプラム、スナイプセイバ-(上锁宝箱)、BP回复のザクロ(特大)、火の精灵石（大）、HP全体回复のブドウ、混乱の瓶诘、俊敏のリング

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
ウィンドウィスプ	3	雷/光
クロコウモリ别种	2	剑/枪/弓/冰
サラマンド	3	短剑/冰/光
サンダ-ウィスプ	3	风/暗
ナメトリクジ	3	短剑/光
マリオネットボ-ンズ	1	杖/风/光
マリオネットボ-ンズ别种	2	杖/火/光

BOSS ギデオン

名称	护盾	弱点
ギデオン	7	长剑/短剑/斧头/光
マリオネットボ-ンズ特殊	4	斧/杖/火/光

攻略要点

如果不把场上的骸骨给干掉的话就无法让他破防，所以需要优先把骸骨解决掉，骸骨的弱点是法杖和火属性，优先使用魔法将它们一口气干掉。BOSS的攻击多为全体范围，所以建议把神官放入队伍中，以方便进行全体回复。

第三章

■ハイランド地方 スト-ンガ-ド

①来到制本工房对从业员使用“打探”。

②前往城镇东边ドミニク的家门前触发剧情。

③分别从近邻の老婆、近邻の老人和药师这3人处打探情报，然后返回ドミニク的家，进行推理，在剧情选项中选择“ドミニクの娘”、“翻译の仕事を受けた”。

④来到スト-ンガ-ド上街，前往イヴォンの生家触发剧情。

■イヴォンの生家～イヴォンの生家の地下

①サイラス发现中了敌人的陷阱，之后场景自动转移到地牢中，来到房间角落选择“しばらく待つ”。

②剧情后离开地牢，向左边走前往イヴォンの生家の地下。

③入口处有存档点。从右边的楼梯下去，一路前进可以看到存档点，继续向前走触发BOSS战。这里建议提前准备一些可以治疗沉默状态的道具。

④战后自动返回城里，离开城市触发剧情，第三章结束。

●道具（イヴォンの生家）

骨、SP回复のプラム

●道具（イヴォンの生家の地下）

光の精灵石（特大）、12000リ-フ、黑暗耐性スト-ン、BP回复のザクロ（大）、火の精灵石（大）、ラ-ジクォ-ツロッド（上锁宝箱）、SP全体回复のプラム

●出现敌人（イヴォンの生家）

名称	护盾值	弱点
研究员I	3	剑/短剑/弓/风
研究员 II	1	剑/短剑/弓/风
研究员III	4	短剑/弓/雷
古代遗物（兽）·赤型	3	剑/枪/斧/冰
古代遗物（兽）·黑型	3	剑/枪/斧/光
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰
魔导机兵（火）	3	剑/短剑/弓/冰
魔导机兵（雷）	4	剑/短剑/弓/风

●出现敌人（イヴォンの生家の地下）

名称	护盾值	弱点
研究员I	3	剑/短剑/弓/风
研究员 II	1	剑/短剑/弓/风
研究员III	4	短剑/弓/雷
古代遗物（兽）·赤型	3	剑/枪/斧/冰
古代遗物（兽）·黑型	3	剑/枪/斧/光
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰
魔导机兵（火）	3	剑/短剑/弓/冰
魔导机兵（雷）	4	剑/短剑/弓/风

BOSS イヴォン

名称	护盾	弱点
イヴォン	5→8→12	短剑/长杖/光/（火）/（冰）
特别研究员	4	枪/斧/雷/暗

攻略要点

老样子，首先把旁边的杂兵特别研究员干掉，特别研究员有着枪的弱点，直接“千本枪”破防后速杀之。イヴォン的攻略难度在于它会使用让我方单个成员的 SP 或者 BP 清零的攻击，这对于魔法系的角色来说是个很棘手的敌人，另外“口封じ”这招会追加沉默状态，注意回复。当它的 HP 被削减至一半左右时会使用强化技能，强化之后护盾的数量就会增加，同时弱点属性也会增加，第一次强化会追加火，第二次强化会追加冰。



第四章

■ウッドランド ダスクバロウ

①跟着ルシア来到遗迹门口，调查按钮，选择“いいえ”、“いいえ”、“回す”，进入古の遺迹。

■ウッドランド地方 古の遺迹

①这里路途较长，建议装备遇敌率减半的被动技能，沿路前进到长廊里触发剧情。

②向前走一段路可以看到存档点，靠近书库触发剧情，继续进入深处触发 BOSS 战。

③胜利后返回之前的书库使用“打探”，收集到《古代ホルンブルグ语辞典》、《十二天の书の 7 卷》、《禁断の黄金》，然后返回最终战地点使用“打探”调查《边狱の书》。

④返回之前触发剧情的长廊，对壁画使用“打探”，接着进行最后的推理，选择“世界の果てに力を封印した”、“生と死”、“この力を使うなという警告”，之后迎来サイラス的结局。

●道具

ル - ンボウ（上锁宝箱）、HP/SP 回复のジャム、暗の精灵石（特大）、20000 リ - フ、50000 リ - フ（上搜宝箱）、即死耐性スト - ン、宵暗のアミュレット、HP 全体回复のブドウ、BP 回复のザクロ（特大）、冰の精灵石（特大）、ナイトシ - ルド

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
古代遗物·赤兵	9	剑/弓/杖/冰
古代遗物·黑兵	9	剑/弓/杖/光
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰
魔导机·别型	2	剑/枪/斧/弓/杖
魔导机（风）·别型	1	剑/枪/斧/杖/雷
魔导机兵·别型	5	剑/枪/短剑/弓
魔导机兵（风）·别型	3	剑/短剑/弓/雷
魔导飞器·别型	4	枪/短剑/弓
魔导飞器（风）·别型	2	枪/弓/雷

BOSS ルシア

名称	护盾	弱点
ルシア	30→15→8	①长剑/长枪/短剑/斧头/弓箭、②火/冰/雷/风/光、③长剑/斧头/雷/光

攻略要点

这个 BOSS 的特点是每次破防之后会改变自己的弱点属性，所以要配合对方的弱点来进行攻击。开局高达 30 的护盾十分吓人，不过可以用长枪和弓箭的多段攻击技能一口气削掉不少，所以也就是看着比较吓人而已。弱点全为属性类型的时候让学者类的角色进行魔法输出，虽然护盾上限削减了一半，不过也还是有 15 之多，所以尽量使用大魔法级别的魔法来攻击以求能够快速破防。进入第三阶段之后 BOSS 的护盾数值降到 8，这算是可以接受的范围，不过这个时候 BOSS 的行动速度也会大大加快，在一个回合里会行动 3 次，如何能在最短的时间内让 BOSS 破防便是战斗的关键。需要注意的是 BOSS 和第三章的 BOSS 一样，会使用心脏つぶし（BP 为 0）、精神破坏（SP 为 0）等非常讨厌的技能。尤其是高 BP 若被清 0 就太亏了，所以 BP 攒起来而 BOSS 的护盾较多的时候就尽量多用用吧，同时 BOSS 还会使用非常强力的 5 连击和たたきつける（3 回合气绝），保持回复和其身上物攻降低的 debuff 是取胜的关键。





トレサ篇

第一章

■コ-ストランド地方 リプルタイド

①早上起床告别父母后出门，前往镇内进货。

②和小镇西侧的渔师对话，剧情后去找酒场入口处的酒商人，使用场景技能的“收购（买取る）”购得ブドウ酒。

③在酒场前的剧情结束后，前往城镇的西侧出口，发生和レオン船长的剧情，之后从船长的部下对话，利用“收购”买到道具“眠り草”。

④利用眠り草和酒混合做成眠り酒，从城镇西侧出口前往マイヤ洞窟。

■マイヤ洞窟への道～マイヤ洞窟

①离开小镇后来到マイヤ洞窟への道，，一路来到マイヤ洞窟。

②一路上的敌人大多数都有弓和枪的弱点，正好是トレサ所使用的两种武器，破防之后发动爆发攻击基本都能轻松击破。

③在マイヤ洞窟前发生剧情，之后进入洞窟。

④洞窟内的海贼敌人大多都处于睡眠状态，不会对主人公造成太大威胁，最深处有记录点和道具商人，之后遭遇海贼ミック和マック，发生BOSS战。

⑤击败BOSS后返回リプルタイド，回家和父母告别，正式踏上旅途。

●道具（マイヤ洞窟への道）

HP回复のブドウ、SP回复のプラム、混乱の治疗ハ-ブ、HP回复のブドウ

●道具（マイヤ洞窟）

1000リ-フ、HP回复のブドウ、SP回复のプラム、雷の精灵石、HP/SP回复のジャム

●出现敌人（マイヤ洞窟への道）

名称	护盾值	弱点
海のバ-ディアンI	1	剑/枪/火/雷
海のバ-ディアンII	2	剑/枪/火/雷
海のバ-ディアンIII	3	剑/火/风
ハネウオ	1	剑/弓/雷/暗
ハネウオ别种	2	剑/弓/火/雷
ヤドリガイ	2	剑/枪/冰

●出现敌人（マイヤ洞窟）

名称	护盾值	弱点
アオヘビ	1	枪/火
ウロコヘビ	1	枪/斧/暗
海贼（枪）I	1	弓/火
海贼（枪）II	2	弓/火
海贼（枪）III	3	剑/弓
クロコウモリ	1	枪/短剑/弓/冰
クロコウモリ别种	2	剑/枪/弓/冰
ヤドリガイ	2	剑/枪/冰

BOSS ミック、マック

名称	护盾值	弱点
ミック	3	枪/风
マック	4	弓/风

攻略要点

两海贼的弱点属性都是トレサ擅长使用的攻击，因此不用担心破防的问题。可以首先选择护盾值只有3的ミック作为目标，使用枪攻击破防，之后发动爆发，使用风属性的“风よび”攻击即可。将两个BOSS中的任意一个击倒之后，剩下那个会发动“相棒の仇!”，5回合内各项能力大幅度提升，要注意トレサ的HP剩余量，HP不足的话及时使用药品回复，坚持至战斗胜利即可。



第二章

■クリフランド地方 クオリ-クレスト

①来到此地后前往矿山，在登上武器店附近的台阶时会发生剧情。

②找到NPC出稼ぎの男，花500元收购道具“クズ石”，之后发生剧情。

③继续向矿山的其他3名劳动者收购“クズ石”（需要1500元），之后前往城镇内的露店广场。

④在这里发生一连串剧情后，从クオリ-クレスト的西侧前往モ-ロック屋敷。

■モ-ロック屋敷への道～モ-ロック屋敷

①沿着モ-ロック屋敷への道一路前进，来到モ-ロック屋敷，在最深处发生BOSS战，胜利后本章结束。

●道具（モ-ロック屋敷への道）

HP回复のブドウ（大）、SP回复のプラム、5000リ-フ

●道具（モ-ロック屋敷）

HP回复のブドウ（大）、BP回复のザクロ（大）、气绝耐性スト-ン、风の精灵石（大）、HP/SP回复のジャム、スピ-ドヘルム（上锁宝箱）、复活のオリ-ブ

●出现敌人（モ-ロック屋敷への道）

名称	护盾值	弱点
グレ-トコンドル	3	枪/弓
ツインハンドエッグ	3	剑/枪/斧
ヨロイトガリ	4	剑/斧/风
ロゥリス	1	短剑/火/风

●出现敌人（モ-ロック屋敷）

名称	护盾值	弱点
アバレハヤブサ	1	枪/短剑/弓/风
凶暴な番犬	2	斧/弓/火/雷
魔导机	2	剑/枪/斧/弓/杖
魔导机（雷）	1	剑/枪/斧/杖/风
モ-ロック警备兵I	3	枪/短剑/冰/暗
モ-ロック警备兵II	1	枪/短剑/冰

BOSS オマ-ル、オマ-ル配下兵×2

名称	护盾值	弱点
オマ-ル	5	枪/短剑/杖/冰/光
オマ-ル配下兵	4	剑/斧/雷/风

攻略要点

两个小怪的攻击力较高，全体攻击技能“乱斬り”威力较大，而且BOSS オマ-ル会使用“金の力”对其进行强化，需要尽早破防并击倒，队伍里有学者的话使用高级雷魔法会比较轻松。オマ-ル的护盾值虽然初期较低，但每次从破防状态中恢复后都会增加护盾值最大值。BOSS所有攻击技能都是物理系，针对其全体攻击较为频繁的特典，需要使用盗贼的コウモリ降低其物攻并使用舞娘的土龙の舞或是トレサ自己的“佣兵呼び”来提升队伍的物防，以降低战斗压力，此外，BOSS使用“报酬分は働こう”后会接着使用单体高威力的技能“振り下ろし”，要注意。

第三章

■ウッドランド地方 ヴィクタ-ホロウ

①来到此地后在古物商处发生剧情，接下来前往城镇的西南侧，遇到了レオン船长。

②剧情后前往城镇内的斗技场，在斗技场前的某个商人NPC处可以通过“收购”买到“エドバルドの盾”。

③将“エドバルドの盾”交给古物商，获得“古地图”，再去酒场和レオン对话。

④从城镇西南的出口，前往忘れ去られた洞窟。

■忘れ去られた洞窟への道～忘れ去られた洞窟

①沿着忘れ去られた洞窟への道一路前进，进入忘れ去られた洞窟，在洞窟深处发生BOSS战。

② BOSS战胜利后获得バルタザ-ルの手紙，返回ヴィクタ-ホロウ的酒场，将バルタザ-ルの手紙交给レオン，本章结束。

●道具（忘れ去られた洞窟への道）

复活のオリ-ブ、暗の精灵石（大）、HP回复のブドウ（大）

●道具（忘れ去られた洞窟）

暗暗の治疗ハ-ブ、HP全体回复のブドウ、SP全体回复のプラム、スリッジハンマ-（上锁宝箱）、BP回复のザクロ（特大）、15000リ-フ、复活のオリ-ブ（大）、即死耐性スト-ン

●出现敌人（忘れ去られた洞窟への道）

名称	护盾值	弱点
あばれる植物	2	剑/斧/火
ウミスズメ	3	枪/弓/风
大牙イノシシ别种	3	剑/弓/暗
グリ-ンシザ-	1	短剑/斧/雷
化けきのこ	2	短剑/火



●出现敌人（忘れ去られた洞窟）

名称	护盾值	弱点
ウミサソリ	2	枪/冰/风
サンダ-エレメント	4	火/风
パイレ-ツボ-ンズ	1	短剑/杖/雷/光
パイレ-ツボ-ンズ别种	3	斧/杖/风/光
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰
フタガシラヘビ	2	短剑/斧/火

BOSS ヴェノムタイガ-

名称	护盾值	弱点
ヴェノムタイガ-	6→8→10	枪/弓/火/光

攻略要点

BOSS的弱点属性中同时存在枪和弓，因此使用“さみだれ矢”、“千本枪”等多段攻击技能可以较为轻松地破防，不过要注意其护盾值同样会随着破防次数增多而提升（最大到10）。战斗一开场BOSS会给自己爪子上毒，之后各种物理攻击技能都会附带中毒效果，因此如果ア-フェン已经加入的话建议派上场出战，让其使用“调合”来快速解除我方中毒状态能够有效降低战斗压力。

BOSS的HP被削减到一定以下后会追加“至高の毒”这个技能，效果除了普通的中毒之外还附带BP和SP减少的效果，威胁较大需要立刻解除。如果队伍里有ア-フェン或其他人转职为药师的话，提前使用“健全化”来预防也是办法之一。

第四章

■コ-ストランド地方 グランポ-ト

①トレサ来到了最大的港口都市グランポ-ト参与商人们的盛会“大竞卖”，进入グランポ-ト后发生剧情，之后前往城镇东面的露店街。

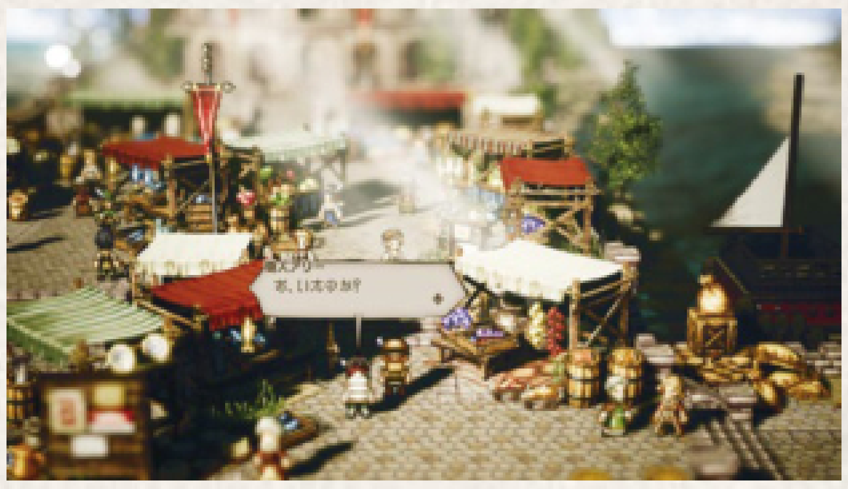
②在露店街发生，之后会遭遇一名神秘女性，トレサ的日记被其抢走，追踪神秘女性来到露店街最北侧的大竞卖场。

③在大竞卖场内发生剧情，之后继续追踪神秘女性来到グランポ-ト的地下水道。

■グランポ-ト地下水道

①一路前往地下水道的最深处，途中有“龙姬の衣”的宝箱不要错过，在最深处找到神秘女性エスメラルダ，发生BOSS战。

②胜利后返回大竞卖场参加竞卖会，走上竞卖坛发生剧情，之后迎来トレサ的结局。



●道具

BP回复のザクロ（特大）、雷の精灵石（特大）、インペリアルヘルム、ミリオンダガ-（上锁宝箱）、风の精灵石（特大）、フォ-スシ-ルド、雷の精灵石（特大）、HP/SP回复のジャム、ディザスタ-ランス、龙姬の衣、HP回复のブドウ（大）、复活のオリ-ブ（特大）

●出现敌人

名称	护盾值	弱点
黑曜会干部I	2	枪/斧/弓/暗
黑曜会干部II	1	剑/冰/风/光
ナミウキトゲ	2	斧/雷/暗
ナメトリクジ别种	4	短剑/光
人食いコウモリ	1	剑/枪/弓/冰
ブラックシザ-	2	短剑/斧/风
魔导机（雷）·别型	1	剑/枪/斧/杖/风
魔导机兵（雷）·别型	5	剑/短剑/弓/风
魔导飞器（雷）·别型	2	枪/弓/风

BOSS エスメラルダ

名称	护盾值	弱点
エスメラルダ	4→6→8	①枪/斧/杖/风/光、②剑/弓/火/雷/风、③枪/短剑/冰/风/暗

攻略要点

BOSS 的弱点属性同样有 3 种不同的配置，每次从破防状态恢复后按①→②→③→①的顺序进行变换，同时护盾值最大值会增加。BOSS 的攻击基本都是物理攻击，尤其是从破防状态中恢复后会使用威力极大的 5 连击，一不小心就会造成减员，因此战斗开始后还是需要优先削弱其物攻，并使用土龙の舞或佣兵呼び来提升本队物防，以减少战斗压力。

BOSS 比较危险的技能是附带死亡宣告效果的“黒の刃”（单体）或“黒の一闪”（全体，HP 较低时会使用），死亡宣告的倒计时数字随机，若在倒计时归 0 前未能将 BOSS 破防的话该角色就会死亡，由于 BOSS 每一种弱点配置里都有枪或弓，因此队伍里有剑士或猎人的话，活用“さみだれ矢”和“千本枪”等多段攻击技能快速破防可以最大限度降低此技能的威胁。



游戏心得

猫人狩猎

和《勇者斗恶龙》系列”中的金属史莱姆一样，本作中同样有着出现率极低，一旦击杀成功就有着丰厚回报的怪物——猫人（キャットリン），猫人在游戏中任意场所都有可能出现，行动速度极快，一旦进入战斗就会高概率逃跑，防御率和回避率也相当高，一旦将之击倒可以获得 EXP1000 和 JP150。要顺利击杀猫人的话需要用到“佣兵よび”、“どしゃぶり矢”、“大”级别的魔法（因为本作魔法是 100% 命中率）、“千本枪”和 BP 分流等技能，争取在猫人逃跑前将之击杀。除了普通猫人外，后期还会出现绅士猫（ジェントルキャットリン，击杀可获得 EXP200、JP400），富豪猫人（ブルジョワキャットリン，击杀可获得 EXP2000、JP1000），见到了可不要放过。

击杀猫人之后也别急着全灭敌人结束战斗，无视剩下的敌人，舞娘开始尽情跳“摩诃不思议の舞”，直到跳出 EXP 和 JP 加倍的效果来吧，建议启动 BOOST 至 MAX 后再跳，可以连续获得多次效果且有利效果出现概率提升，获得 EXP 和 JP 都有可能会出现 2 倍、5 倍或者 100 倍的效果，100 倍出现概率极低，属于可遇而不可求（100 倍效果只能在 MAX 状态的跳舞下出现），对于大多数玩家来说，有个 5 倍就可以考虑收手了。舞娘 SP 不足的话可以让盗贼对其使用 SP 分流（SP パサ -）来补充，当然身上别忘装备获得 JP 和 EXP 增加的被动技能。

猫人前期在夜啼きの森（位置在フラットランド地方的北アトラスダム平原）出现几率较高，后期推荐在冰龙の口（位置在フロストランド地方的南ノ - スリ - チ雪道）来刷，冰龙の口中有一定几率会出现普通猫人 + 绅士猫人 + 富豪猫人的全家桶组合，能够全部击杀的话就赚大了。另外即使没有刷出猫人，冰龙の口出现的敌人本身提供的经验和 JP 也不错，弱点也较多也适合用全体攻击速刷，是后期玩家刷级刷 JP 的最适场所之一。



隐藏BOSS攻略

打通全部 8 名主角的主线剧情后，玩家就可以准备开始挑战解锁四个上级职业的隐藏 BOSS 了，当然即使没有通关主线也是可以挑战的，只不过四个隐藏 BOSS 的推荐等级都是 Lv50，强于各人主线的最终 BOSS，因此还是先打通主线，拿齐各种装备并把队伍强度提升到相当程度后再去挑战比较好，下面就给大家介绍一下四个隐藏 BOSS 的攻略心得。

魔大公ドライサング

作为解锁上级职业“魔术师”的四大隐藏 BOSS 之一，魔大公ドライサング的攻击几乎全部都是属性攻击，因此本战神官和舞娘这两者可谓必备职业，战斗中让舞娘对神官使用奥义“舞踏姫シルティ - ジの囁き”，之后神官使用“反射のヴェール”为全员附加可以反射一次属性攻击的护盾。不过要注意，如果 BOSS 使用的属性为多段攻击的话，那么“反射のヴェール”只能反射第一段伤害，不过即使这样也能大幅度降低队伍压力了。

魔大公的属性魔法攻击威力极高，队伍的平均血量可以说是挑战这个 BOSS 的硬指标之一，通过练级和装备调整，让全队平均血量在 3000 以上为佳，如果有练出药师的“回复限界突破”这个被动技能的话建议全员装备，能大幅度增加有效血量，提升战斗容错性，除了魔大公外，其他的隐藏 BOSS 也是同理。

剑士的奥义“ブランドの刚击”是隐藏 BOSS 战的核心输出技能之一，记得一定要装备伤害限界突破“ダメ - ジ限界突破”，在 BOSS 破防期间，且有自身物攻上升 /BOSS 物防下降的加成下，一击一般能打出 3 到 4 万的伤害。这里要注意 BOSS 在低血量时会使用“属性超绝化”，之后其所有属性魔法都会变成“超绝特大”级别，最好不要让他有出手的机会，利用破防的机会速度击杀即可。

星占师ステオ-ラ

星占师ステオ-ラ和魔大公类型相似，主要攻击方式也是以属性攻击居多，不过威力不如魔大公凶悍，因此队伍的平均 HP 可以降低一些，整体战术按照魔大公战的配置来即可。不过 BOSS 会使用附带单体持续 4 回合的混乱异常状态的技能“迷い星”，队伍中需要安排药师施放“健全化”来预防，或者干脆带足解除混乱状态的药品。

BOSS 在战斗中会时而施放“お返しのめぐり”这招，效果是给自己附加 3 次物理反射的护盾，因此看到 BOSS 使用这招后一定要小心不要使用物理攻击。不过如果在此期间将 BOSS 破防的话，这一技能的效果也会失效，玩家可以安心出手攻击。



魔剑士バロガ-

魔剑士的普通攻击和全体魔法攻击都能造成 1500 左右伤害，因此队伍同样需要 3000 左右的平均血量才算是相对安全。其拥有相当丰富的异常状态攻击技能，尤其是睡眠或气绝等能够导致角色一定时间内无法行动的异常威胁颇大，因此舞娘和药师也是本战推荐出场的职业，同时药师的辅助技能“状态异常回避アップ”推荐大家都装备上。

魔剑士的弱点配置虽然只有 1 种，但是除了斧和暗之外其他弱点初期都处于封锁状态，只有将 BOSS 的 HP 打到一半以下才会解锁全部弱点，由于常规职业没有斧和暗的多段攻击技能，因此战斗初期可能会比较辛苦。如果事先已经击败魔大公解锁魔术师职业后，使用魔术师的 3 连暗属性魔法能够较为轻松的削减 BOSS 的护盾值。



豪武匠ウィンヒルド

豪武匠ウィンヒルド综合来讲是四个隐藏 BOSS 中难度最高的，因此建议在解锁了其他 3 个上级职业后再来挑战。BOSS 拥有强力无比的物理攻击，全队平均 HP 至少要在 3500 以上，再配合回复限界突破提升有效血量可以说是挑战这个 BOSS 的入门门槛之一。

BOSS 的所有技能都是物理攻击，因此商人的技能“紧急回避”（自身必定回避 1 次物理攻击）成为了战胜这个 BOSS 的重要技能之一，不过“紧急回避”使用对象只限自身，因此必须配合上级职业符文大师的技能“扩散のル-ン”（将对象为自身的技能全体化）给全队附加上这一强化。另外和神官的魔法反射一样，紧急回避同样只能回避掉多段攻击中的第一段。因此还需要进一步降低 BOSS 物攻，提升自身物防以缓解 BOSS 的伤害压力。

BOSS 的血量高达 20 万，抓紧破防时间利用剑士的奥义以及魔术师的特大级别属性魔法全力对其输出伤害以避免长期战。其进入濒死状态（名字变红）会出现“极地を见せる”的提示，之后下一次行动会发动最强技能“豪武匠の咆哮”，效果为对我方全体发动强力的 6 连击，一旦让其使出这招基本等于团灭，因此在战斗的最后阶段看到大招提示后必须立刻破防，然后在破防期间的 1 回合内必须火力全开输出将之打倒。



通关后的追加要素

即使通关了 8 位角色的主线，也不代表着他们的冒险就此结束，オルステラ大陆上还有着大量的支线任务等待着玩家完成，其中有不少支线以及 NPC 是需要通关相应角色的主线剧情才能出现的。玩家可以从这些支线任务和 NPC 身上获得许多强力的装备，其中オルベリク篇完成后可以获得的装备是最多的，因此推荐各位优先打通オルベリク篇的剧情。至于从 NPC 身上获取装备的方法可以收购也可以通过 S/L 偷窃，但要注意最强的“历战”的系列装备非常难偷，对等级要求很高，笔者的盗贼在 45 级通关的时候偷盗成功率显示还是 0%，因此建议各位想省事的话还是直接购买吧。同时完成某些特定支线后，还能解锁本作的隐藏迷宫“フィニスの门”。关于本作的支线任务和隐藏迷宫我们会在下一期的“研究中心”为大家详细解说，本期则会先为大家提供主线剧情通关后强力装备的获取方法以及隐藏迷宫的进入方法。



各角色通关后出现的NPC及可获取装备一览

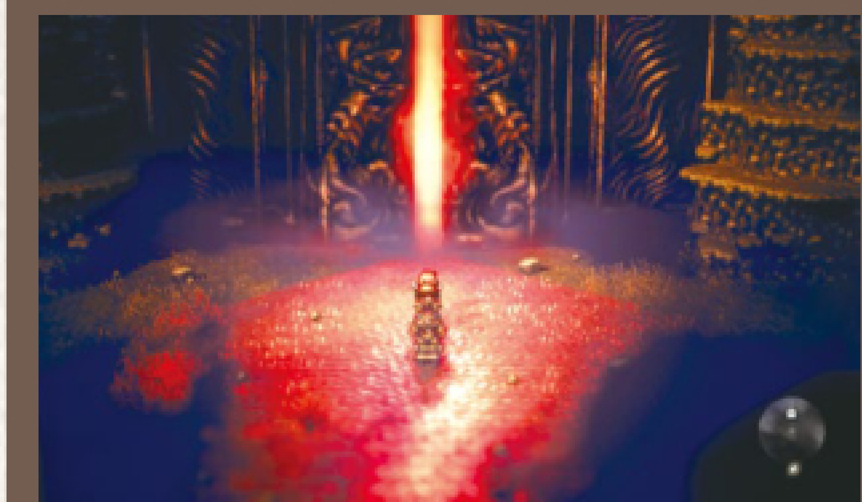
通关主线的角色	NPC名称	可获得装备	场所
オルベリク	ガストン亲分	クリスタルア-マ-	コブルストン
	魔枪のコンドラ-ト	名手の枪	ノ-ブルコ-ト
	猛兽狩りのバ-ナ-ド	コンフェッションア-マ-	シ·ワルキ
	狂剑のウォ-レス	スピ-ドヘルム	ボルダ-フォ-ル
	碎かれぬ者グリ-グ	历战の盾	マルサリム
	剑斗士ネッド	历战の斧、クリスタルベスト	ヴィクタ-ホロウ
	烈剑の骑士エアハルト	历战の剑	ウェルスプリング
	ベイル队长	ドラゴンア-マ-	ウェルスプリング
	粉碎のア-チボルト	ダブルトマホ-ク	スト-ンガ-ド
	冻てつく剑のジョシュア	フォ-スシ-ルド、ドラゴンセイバ-	ノ-スリ-チ
	ハロルド	ハロルドの剑	リバ-フォ-ド（完成支线任务“ハロルド、その后”）
プリムロゼ	ジャン	ヒュプノクラウン	ノ-ブルコ-ト
トレサ	大富豪ウィンダム	名家の铠	グランポ-ト
	佣兵オマ-ル	デススラッシャ-	ボルダ-フォ-ル
	大地主モ-ロック	知恵比べの杖	ボルダ-フォ-ル
	商人アリ-	贸易风の枪	サンシェイド（完成支线任务“商人アリ-、その后”）
	レオン	历战の枪	リプルタイド（完成支线任务“ミックとマックのその后”）
ア-フェン	ヴァネッサ	历战の短剑	波隐れの洞窟
	药师ゼフ	形见の斧	クリアブルック（完成支线任务“药师ゼフ、その后2”）
ハンイット	用心棒アレ-ク	ミリオンダガ-	ヴィクタ-ホロウ
	ザンタ-	历战の弓	シ·ワルキ
	レナ-ド将军	大圣火のロ-ブ、エンペラ-ブレイド	マルサリム
	アレ-ク	古来弓·岚	还らずの森（完成支线任务“アレ-ク、その后”）
テリオン	ヒ-スコ-ト	ヒ-スコ-トの短剑	ボルダ-フォ-ル（完成支线任务“ヒ-スコ-ト、その后”）
サイラス	テレ-ズ	エレメントブ-スタ-	アトラスダム
	黑骑士グスタフ	グスタフの盾	アトラスダム
オフィ-リア	リアナ（需要完成ハンイット篇4章）	大司教の杖	フレイムグレ-ス
	苦笑する村人	デススラッシャ-	ウィスパ-ミル
	バルトロ司教	历战の杖	セントブリッジ

隐藏迷宫的进入方法

本作的隐藏迷宫“フィニスの门”的解锁方法并不难，只需要完成几个特定的支线任务即可，但因为在游戏中几乎没有任何提示，所以不少玩家可能并不清楚要完成哪些任务才行，下次就为各位介绍进入“フィニスの门”的方法。

①进入“フィニスの门”的条件是完成全部8名主人公的主线剧情，并完成支线任务“运命の人”系列和“父を搜す旅人クリス”系列，前者需要完成テリオン篇第一章，之后在ボルダ-フォ-ル的大屋前和佣兵アルファス进行“比试”或“驱使宠物攻击”，胜利后神秘女性リブラック会出现并发生剧情。之后去セントブリッジ，リブラック会交给玩家第二步任务，对地图左下角的アルファス使用“询问”或“打探”获得情报“アルファスの诗”，再去找右上角圣堂前的女性フロ-ラ，对话后リブラック再次出现，发生剧情，任务完成。

②“父を搜す旅人クリス”系列需要完成支线任务“旅をする少年”才能解锁，“旅をする少年”是玩家选择的主角完成第一章之后固定会碰到的支线任务，应该没什么问题，之后ノ-ブルコ-ト再次碰到クリス后接受此任务，需要使用场景技能“诱惑”或者“引导”将东地区左下角的NPC“芸人希望の





男”招入队中，再次和クリス对话即可。第二步任务位于月隐れの海道，从クリス处接受任务后，前往グランポ-ト，利用“偷盗”或者“收购”从左下角的行商人处获得“ラピスラズリ”，返回月隐れの海道，将之交给クリス后完成任务。

③完成以上条件后，在西シ·ワルキ森道便能接到新的支线任务“座长とアルファス、その后”，和座长对话，并击倒BOSS“碧眼の虎”后完成任务，之后便可以开启新场所“ホルンブルク合战场迹”（其位置在エバ-ホルド右下，可直接传送到达）。

④在ホルンブルク合战场迹最深处可以进入隐藏迷宫“フィニスの门”，在这里玩家会遭遇本作最后也是最强的隐藏BOSS，本战要求8名角色全部出战，只有队伍的平均实力达到相当程度之后才有可能取胜。





在许多超级英雄电影里都有这样的桥段，普通的人类因为偶然接触有毒废料而获得了超人的力量，然而当这些发生在一只鸡身上会发生什么呢？本作给了我们一个答案——它会变成一只神勇无敌的“炸弹鸡”。

NS

炸弹鸡		Nitrome Ltd	
Bomb Chicken		动作	中文版
2018 年 7 月 12 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 14.99 美元			

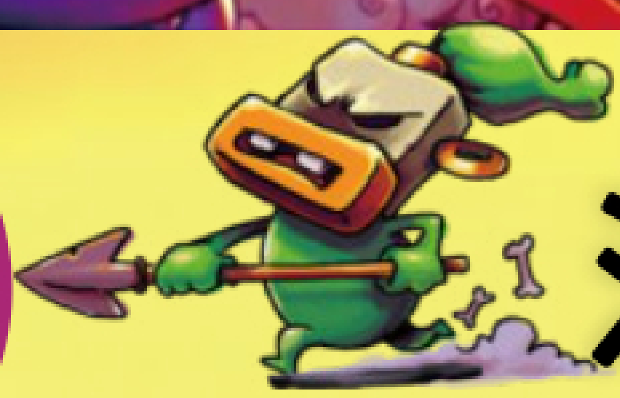
※Steam版发售日未定

Nitrome 与《炸弹鸡》

Mat Annal 曾在一家广告游戏公司上班，在这类公司里制作一款好游戏并不是最高目标，制作一款优秀的“产品广告”才是最终目的。在这里众多的条条框框让 Mat Annal 喘不过来气，他意识到继续在这家公司永远不可能实现自己在游戏上的各种想法，辞职创办一家自己的公司或许是选最好的选择。

于是说干就干，Mat Annal 与 Heather StancliffeNitrome 在 2004 年共同创办了 Nitrome。但作为一家只有一间办公室大小的新兴游戏公司，他们在游戏制作上还是有诸多不成熟之处，因而在 2005 年它们只完成了一款手机游戏《Four Play》，而他们真正制作的第一款游戏《Chick Flick》却因资金不足被迫暂停。Mat 与 Heather 重新反思公司战略，将目光放在了新兴的 Flash 游戏上。

在进入 Flash 游戏开发后 Nitrome 公司真正走上正轨，一方面他们拉广告赞助确保游戏的开发资金，另一方面他们不仅将游戏发布在自己的网站上，也将游戏发布在其他游戏网站上获取人气，在这样的过程中 Nitrome 慢慢扩充人手，虽然人数依然不多，但游戏的开发速度和以前相比已经不可同日而语了。在进入新时代后他们不再局限于 Flash 游戏，《炸弹鸡》便是他们的一次全新尝试。

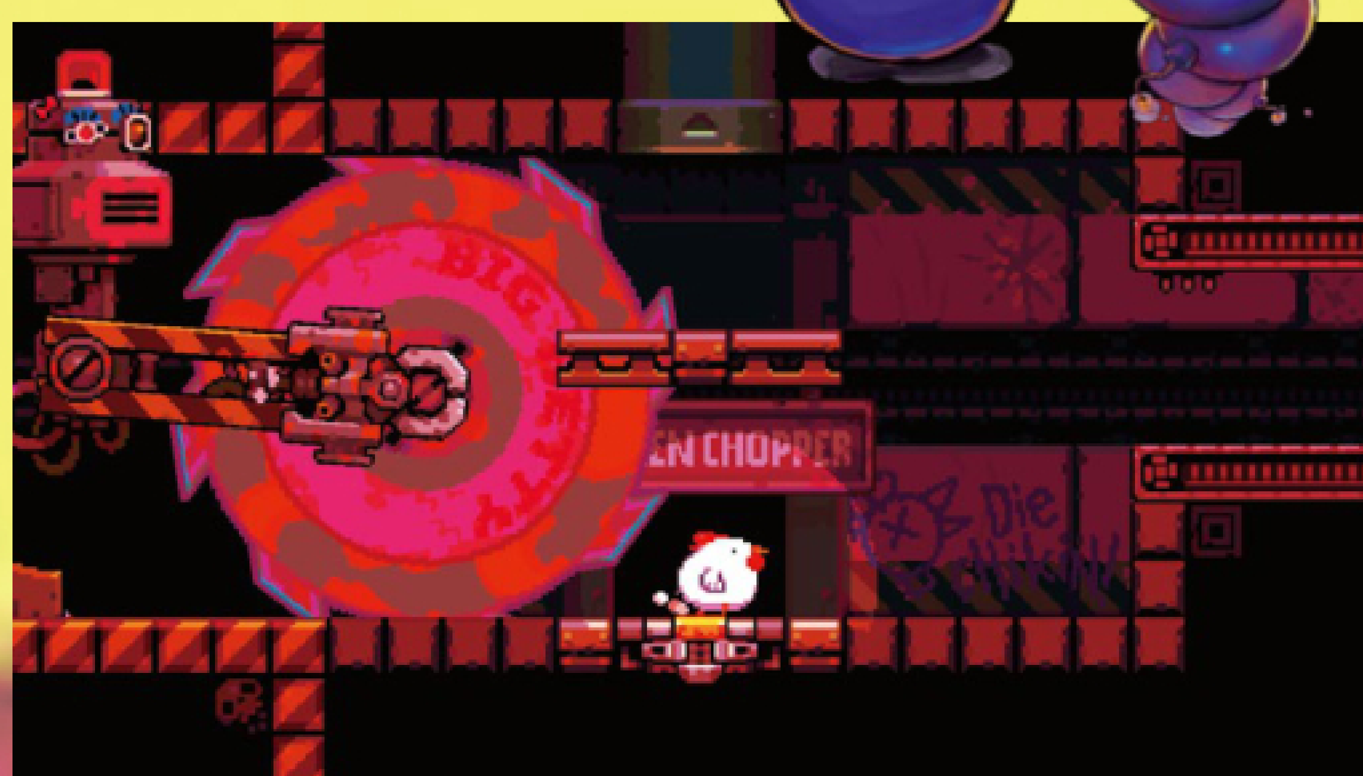


游戏特色

鸡和炸弹在现实里怎么看都是一个八杆子打不着的组合，然而制作人的奇思妙想让两者擦出了奇妙的的火花，构成了一部可爱又耐玩的解谜游戏。本作采用了复古像素风的画面和卡通式的人物设计，主人公是一只本应成为快餐炸鸡的小鸡，因为接触 BFC 炸鸡店诡异的蓝色炸鸡酱汁而获得了生出炸弹的能力。不过，虽贵为“小鸡中的战斗鸡”，但实际上作为主人公的小鸡身体素质并没有得到提升，受到任何攻击都会一触即死。

迷宫里充满了大量的凶险机关和陷阱，进行解谜前既需要反复思考对策也需精准的操作。在游戏里小鸡的意外死亡简直是家常便饭，它会被尖刺干掉、被飞镖干掉、被敌人干掉乃至被自己的炸弹干掉。卡通化的外观只是表象，实际本作的解谜部分还是一款硬派的横板平台动作解谜游戏，能否让小鸡逃出生天就要靠玩家的聪明才智与操作了。





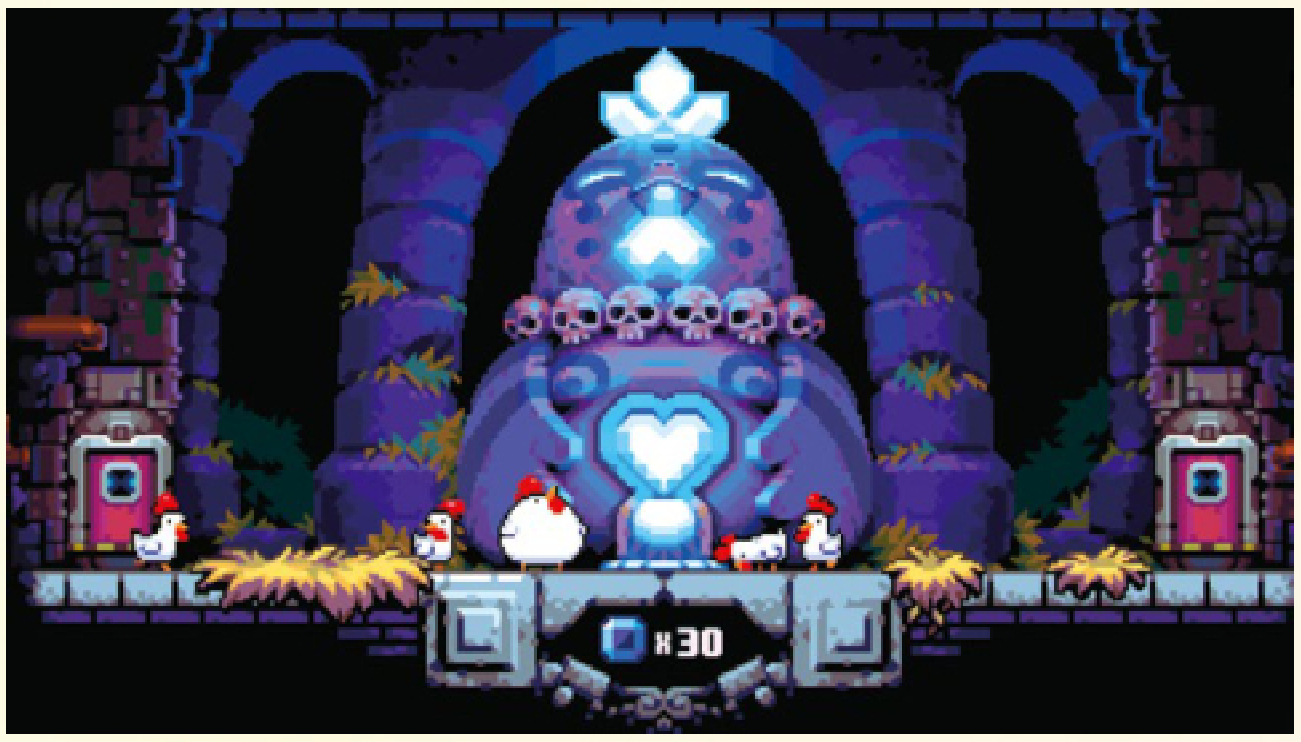
©Nitrome Ltd 2018



系统解析

向鸡神的献祭

在游戏里正常流程中就有着大量的宝石可供搜集，而在一些隐藏位置还会有存着数枚宝石的宝箱。在许多情况下这些宝石处于刁钻的位置，或者敌人众多的位置，如果贸然去搜集很容易中招。但正所谓富贵险中求，每关结束后都有一尊巨大的鸡神雕像，如果向其献祭足够的宝石则会得到额外一点生命加成，这让玩家在困难的环境中可以拥有多一次的尝试机会。

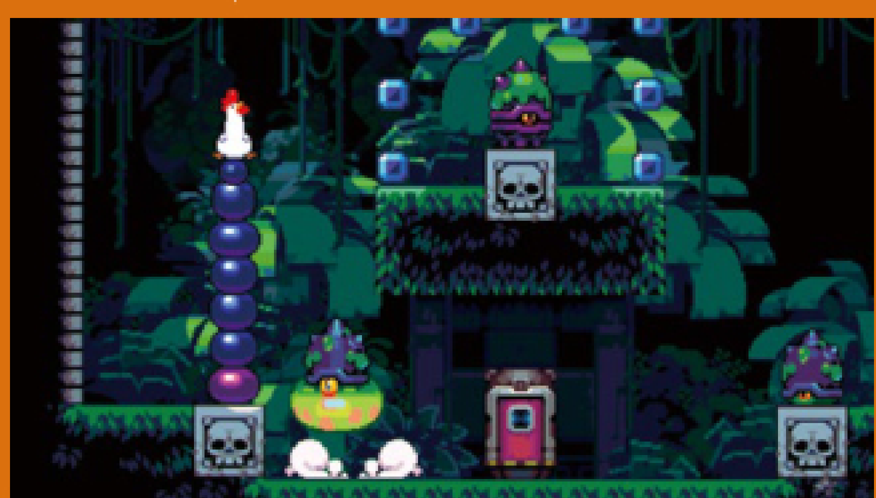


炸弹的使用方法

炸弹叠罗汉

本作中作为主人公的小鸡只能左右移动，却并没有蹲下和跳跃的能力，这就意味着作为小鸡在解谜时便一定要依靠炸弹，其中最重要的跳跃便要利用叠起炸弹实现，小鸡可以连续生出大量炸弹，因此可以一直在脚下生出炸弹给自己当作垫脚石，达到一些正常难以达到的高台。

▶实际上，由于生下的炸弹过一段时间会自动爆炸，并且爆炸的火光会引爆周围的炸弹，因此也不能在“炸弹梯”顶端停留太久，否则会被自己的炸弹炸到。



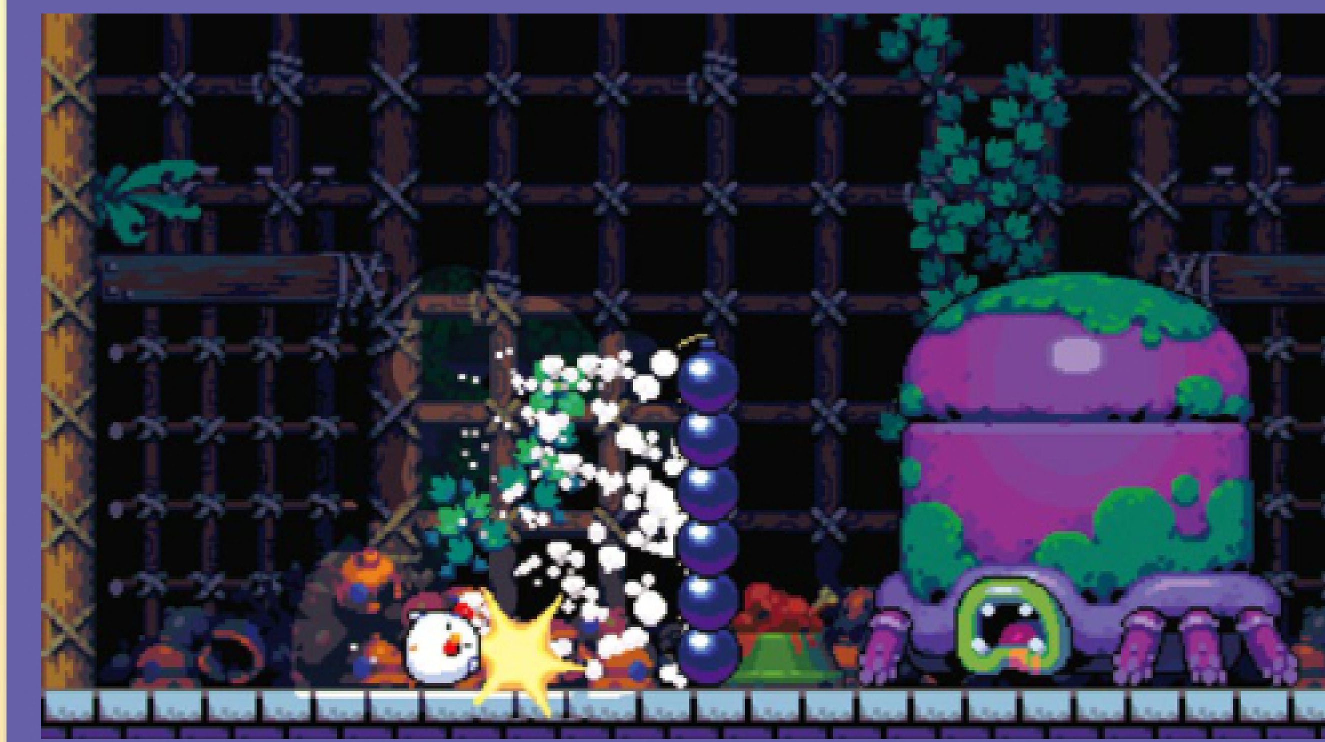
炸弹阶梯

在本作中小鸡从高处落下后并不会立刻掉到底，而是会拍着翅膀滑行出一个斜线，正常依靠这个滑行操作就可以从高处飞向较低的平台，而配合炸弹则又有了衍生操作，在许多同高度平台间可能会夹着伤害地形，如果在一端搭出炸弹梯便可依托高度飞向另一端的平台，在游戏中有着大量如此设计的谜题。



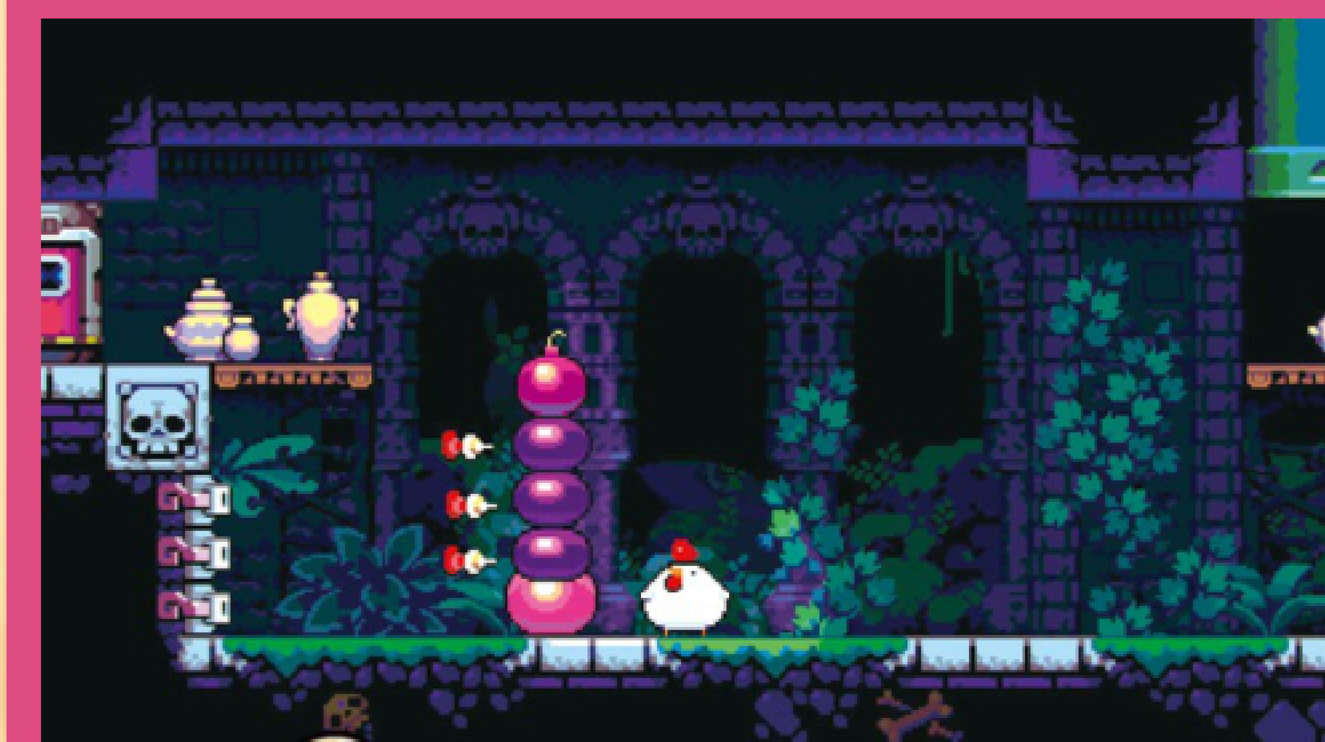
空中飞弹

在小鸡生出炸弹后并不是非要等着炸弹自动爆炸。生出炸弹后可以在后面推动，让它延直线飞出去，当推动的炸弹上方存在炸弹时，这些炸弹会随着最底端的炸弹一同飞出。一些机关处于特殊位置时可以从炸弹梯顶端跳下来，在需要的水平面推动使其飞出撞击机关。



炸弹防弹墙

小鸡的炸弹不仅拥有攻击性能，还拥有一定的防御性能，首先炸弹可以隔绝一些没有主动攻击能力的敌人，一颗炸弹可以形成小鸡的安全隔墙。其次炸弹还可以抵挡飞镖攻击，飞镖击中炸弹后会弹开。但要注意的是，具有主动攻击能力的敌人、尖刺和圆锯这类伤害地形，接触到炸弹时会直接引爆，这点要非常小心。

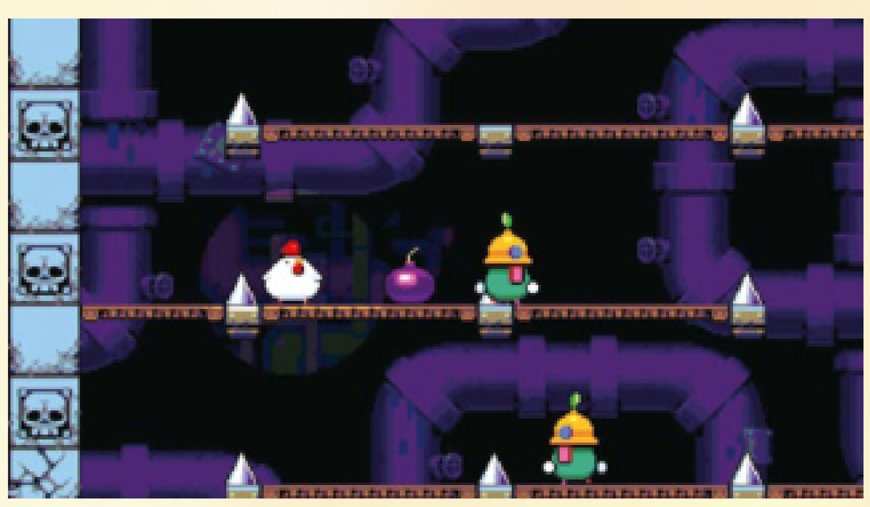




敌人介绍

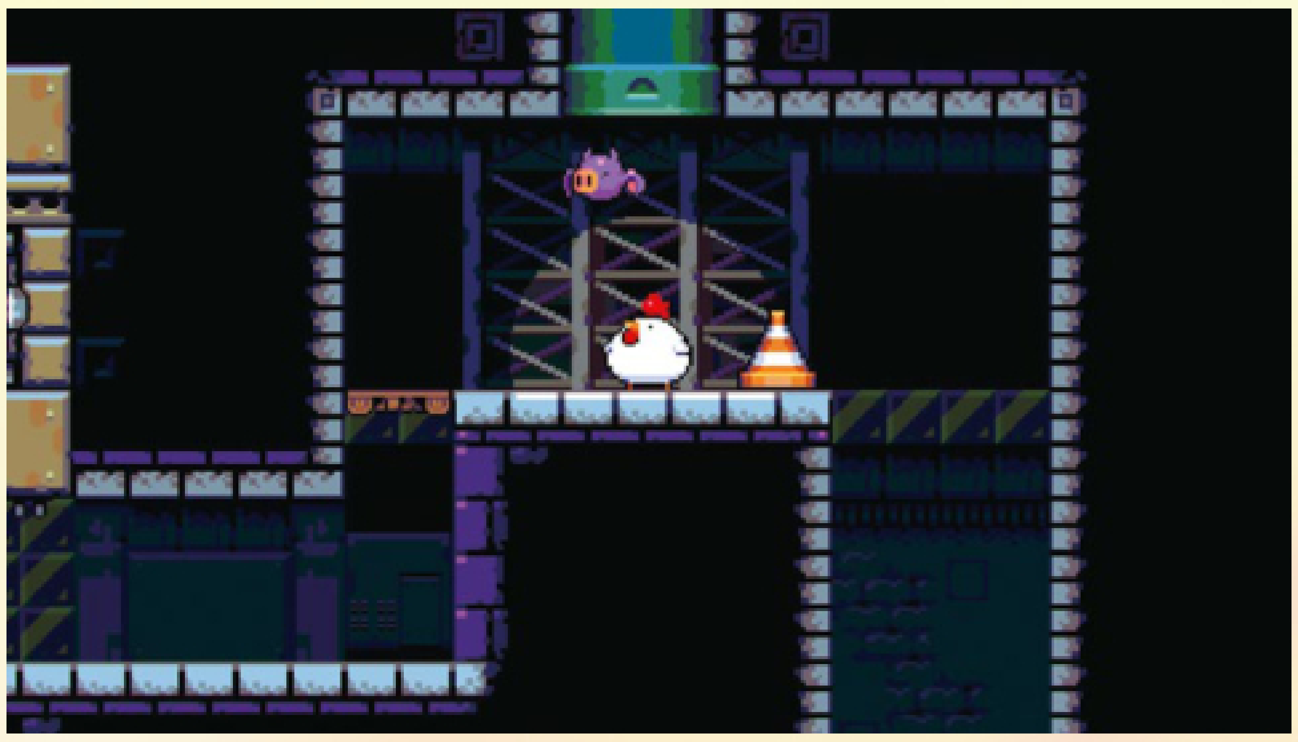
BFC员工

BFC 员工是游戏中最为初级的一种敌人，即使玩家在旁边这些敌人也不会主动进攻。它的移动方式只有机械地左右平移和原地不动两种，踩踏头顶和使用炸弹都能将其消灭。总的来说，只要这类型的敌人不横在玩家的必经之路上便是几乎可以忽略的存在。



蝙蝠

蝙蝠可以理解为能飞的BFC员工，活动方式只有在空中简单的左右移动，并且没有主动攻击能力，只要稍加小心就可以避开，只有在后期成群结队出现时才有威胁。要想攻击到它，最简单的方法是搭一个炸弹梯从底层整个推过去，当然利用场景中的反弹机关弹射炸弹进行攻击也是可以的。



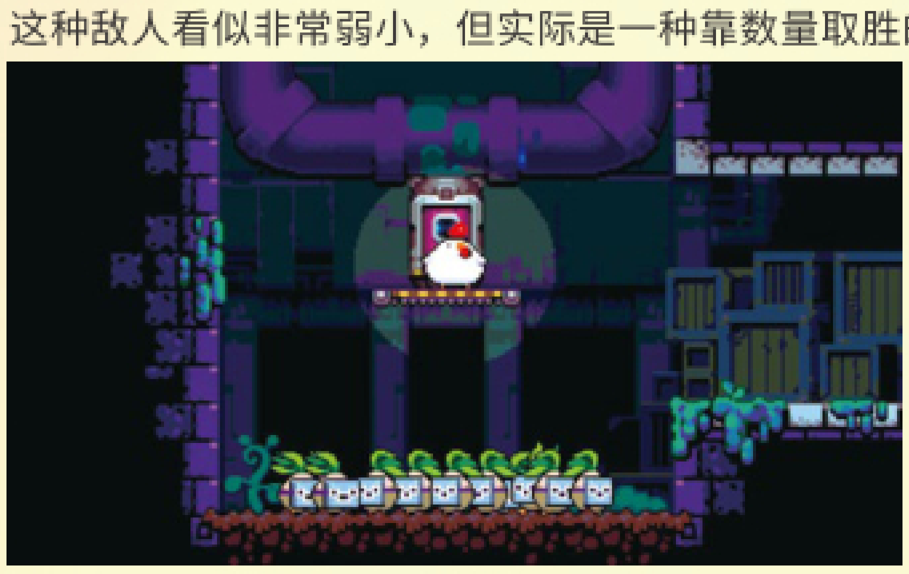
土著

他们手持锋利的长矛严阵以待，只要玩家靠近就会对玩家方向发起冲锋，如果没能冲击到玩家而冲到了墙上该敌人就会暂时陷入硬直。要注意的是即使提前释放炸弹堵住土著冲过来的道路，他也会冲破炸弹直接杀到玩家面前，因此比较安全的方法是从高处踩踏其头顶将其解决，而要在同一直线解决它的话最好从远处就将炸弹踢出，与其撞击后就可以将其消灭。



蒙面萝卜

蒙面萝卜只能左右平移,并且没有主动攻击能力,从头顶踩踏即可解决。这种敌人看似非常弱小，但实际是一种靠数量取胜的敌人，一旦出现时就会成群结队出现，并且击败后过一段时间又会从萝卜坑里复活，是一种非常难缠的敌人，最好不要执着将其消灭，将挡路的蒙面萝卜消灭后最好立刻就通过版面。



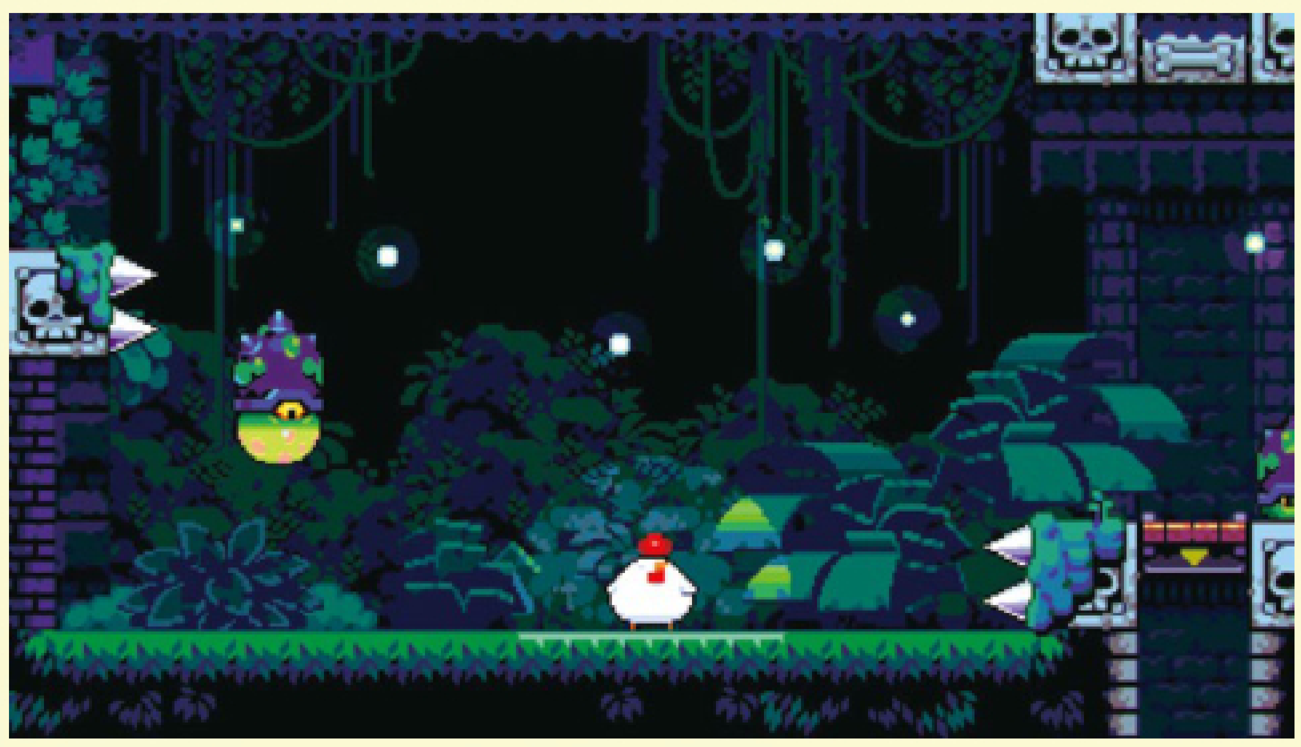
植物

植物这种敌人本身不具备移动能力，在游戏中一般是在固定位置攻击，植物主体吐出的种子会形成一条直线，小鸡经过时就会被攻击到，但当小鸡站在炸弹上时种子不会对炸弹产生判定。在游戏中，植物不攻击时会缩在坚硬的外壳里，只有待其本体露出时才能进行攻击，不过在一些场景中植物是作为场景中的路障出现的，无法攻击到它们，只能利用炸弹垫高位置躲避。



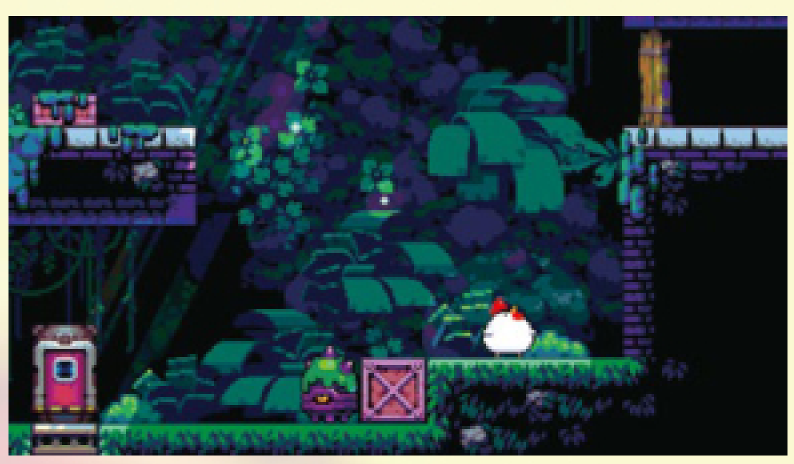
史莱姆

相较之传统中软软的糖球一样的史莱姆，本作中的史莱姆就生得比较彪悍了，脑袋上还有一层坚硬的外壳，正常的攻击只能将其击退而不能将其消灭。这种敌人看到主人公会利用跳跃进行移动，一步步靠近，如果从高处踩到它的头顶，小鸡会受到伤害。因此要击败它，可以预先走到它身边进行吸引，在它跳跃的落点放上炸弹，等它自己跳在上面引爆，也可以在远处等待其跳跃时将炸弹推过去，如果炸弹刚好在它下面就可以将其消灭。



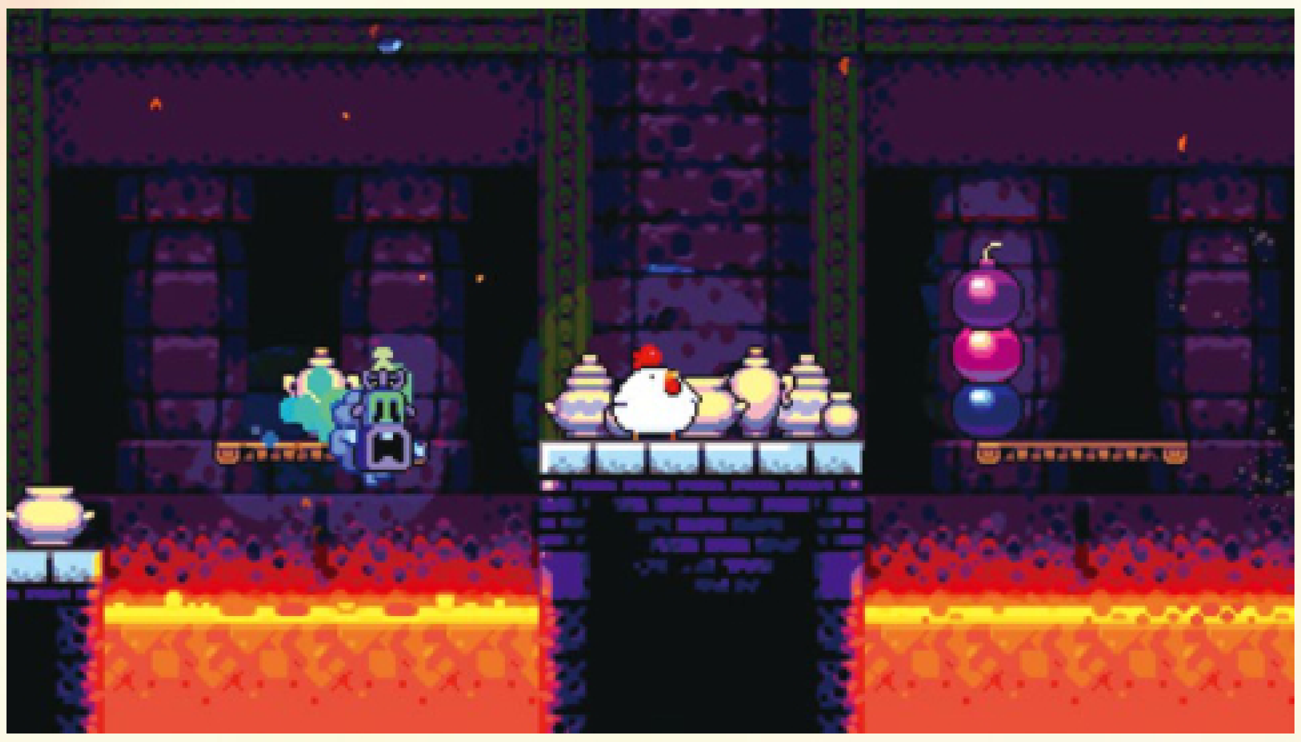
黑盔史莱姆

黑盔史莱姆可以理解为史莱姆的精英版，这次史莱姆柔弱的下部也生出了坚硬的甲壳，炸弹无法对其造成伤害，而且当它利用身体撞向炸弹时会引爆炸弹，因此面对它最好赶快利用炸弹梯搭出有利地形，并快点逃跑。



土著幽灵

土著幽灵非常麻烦，它并没有所谓的移动规律，惟一会干的就是无视地形，直接向玩家冲来，炸弹的攻击只能造成一小段时间的硬直，但不能造成实质性的损伤，在一些解谜场景要不断地移动才能躲避它的追击。



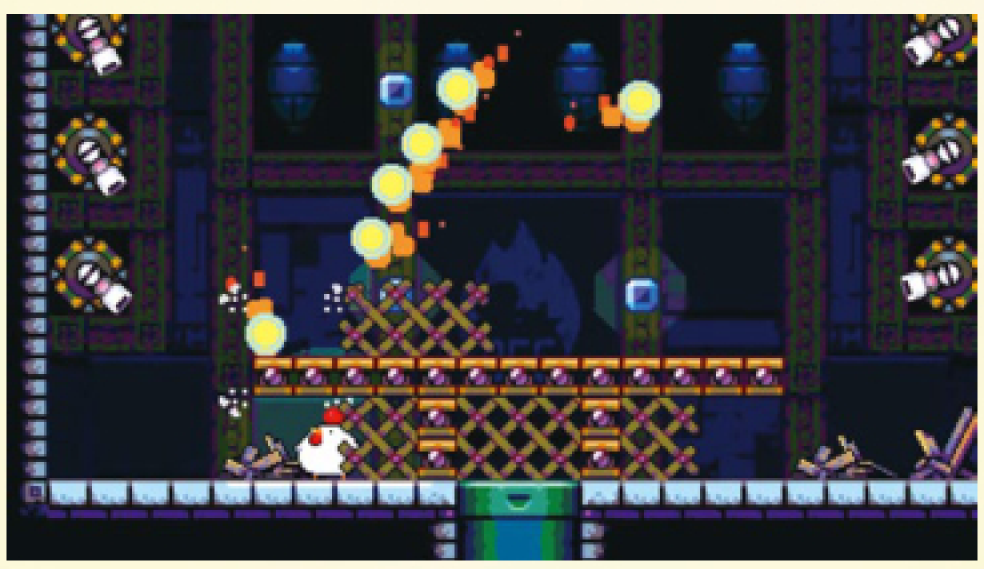
燃烧骷髅

燃烧骷髅是在一些特殊的场景才能见到的敌人，它在空中进行“之”字形运动，玩家可以利用炸弹对其进行打击，但是无法将其彻底击败，炸弹只能让其暂时转换为鬼火状态，但过一小段时间骷髅头上又会重新燃起火焰。因此与其战斗是划不来的，攻击它让其转换为鬼火状态赶快通过版面就好了。



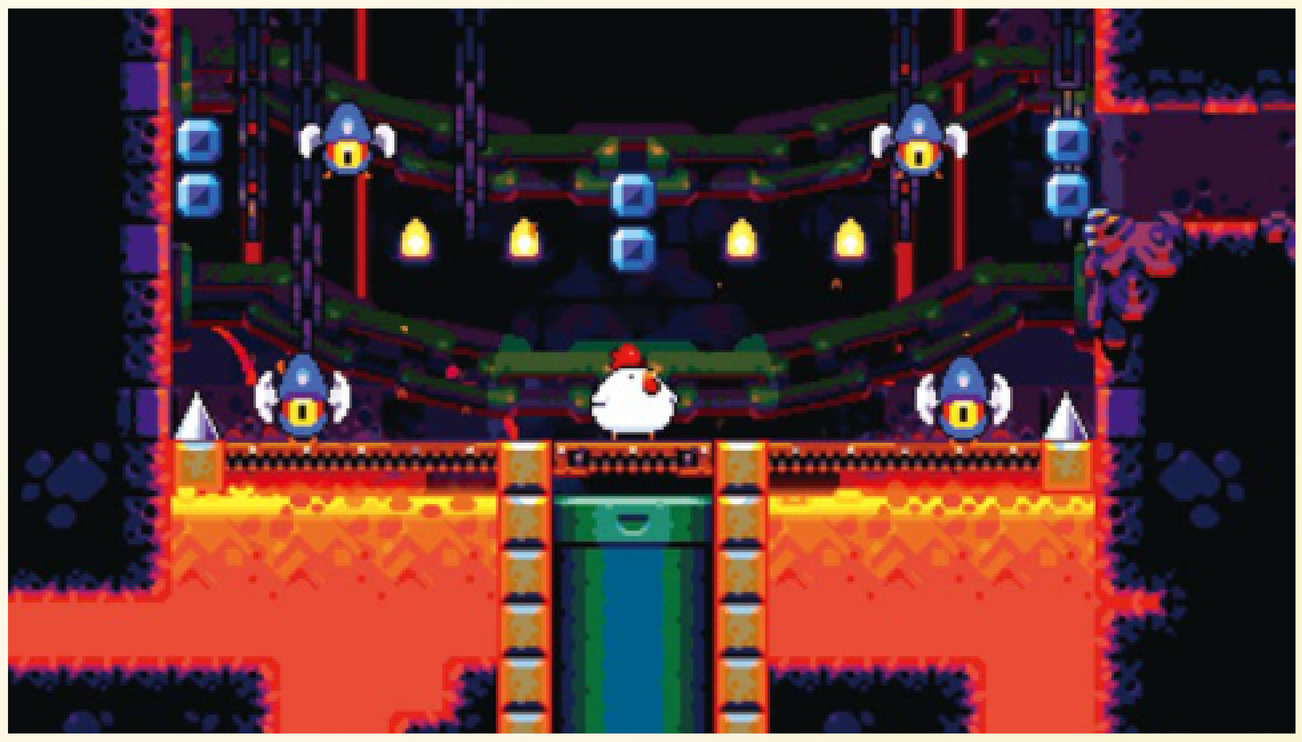
电磁炮

单个的电磁炮并不可怕，它只是会不断转动炮口瞄准玩家，打出的炮弹速度不快，只要保持移动没有太大威胁。但当版面内存在数个电磁炮时，事情就麻烦了，通常会数炮齐发，大量带有攻击范围的炮弹在周围爆炸很容易中招。并且它的攻击会引发炸弹爆炸，正在进行的解谜很容易受到干扰，面对这种敌人只能利用炸弹暂时将其瘫痪。



独眼怪鸟

独眼怪鸟可以理解为土著幽灵的弱化版，依旧是追踪着玩家的轨迹飞来，但由于既没有无敌状态也不能穿墙，因此很好对付，踩踏其头顶或者用炸弹都能将其解决。

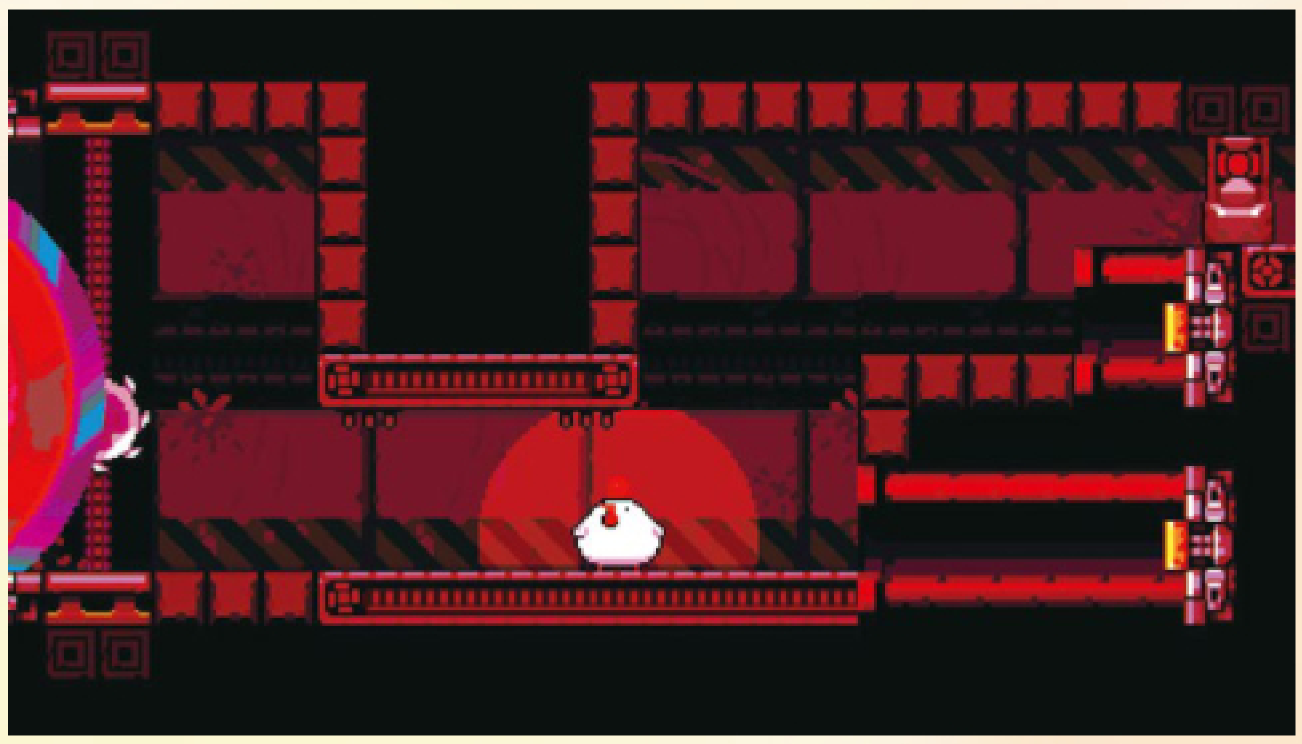


BOSS战要点

本作中有着三个大关卡，每个关卡最后会有一个巨大的特殊 BOSS，它们实力颇强，战胜它们需要思考特殊的战法。

绞肉机

此关 BOSS 是首个 BOSS，出门后触发机关，一台巨大的绞肉机会跟在玩家后面，前方解谜中有许多小型电锯在转动，看似惊险，但实际却并不难，掌握几个要点便可通过。

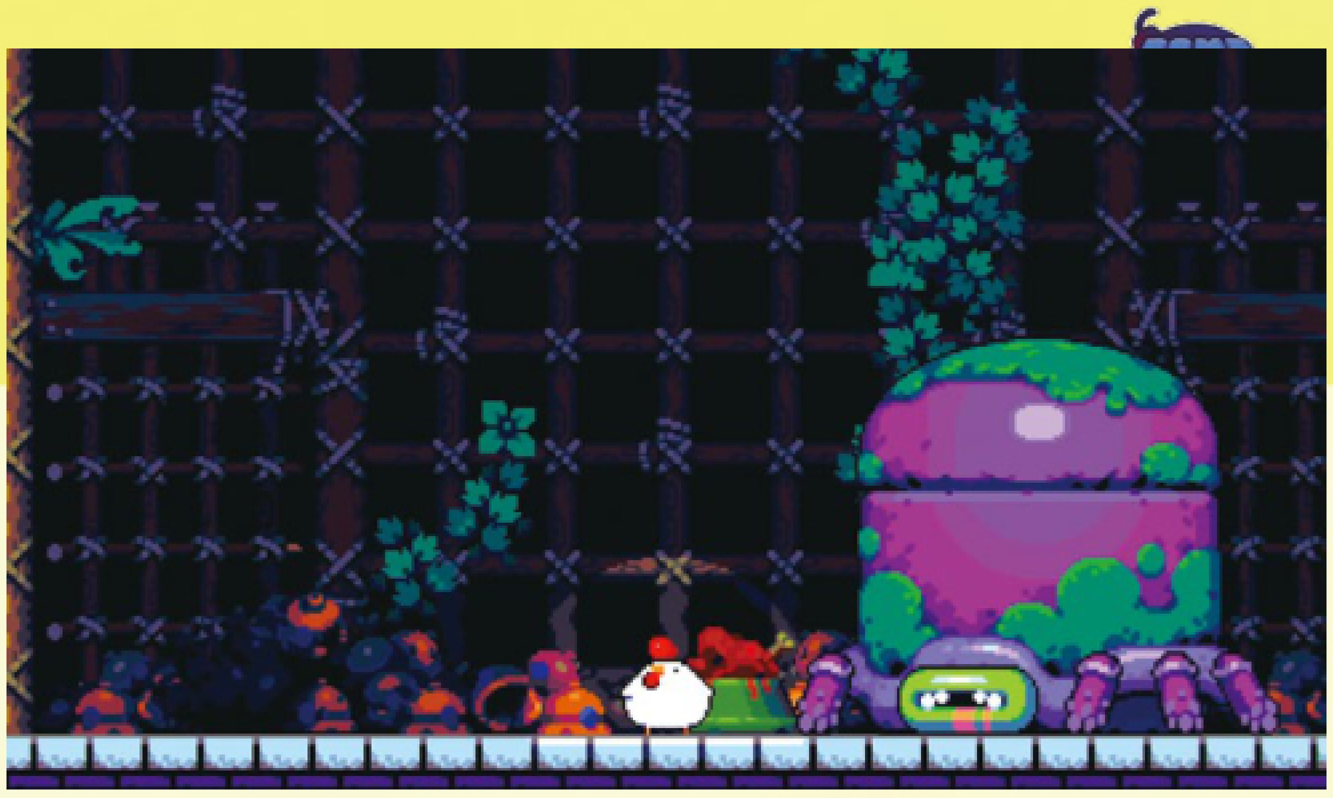


1. 在此处小鸡是在传送带上逆行的，而触发前路开关的机关藏在管道中。此时管道给人的第一印象是可以让小鸡钻进去的，但如此在逆行中尝试后发现是不行，这样的操作会很大程度上贻误战机，给后面的绞肉机机会。推荐的方法是，登上传送带后立刻向后推动摇杆跑到炸弹后方，将炸弹踢出触发下方机关，上方机关也如法炮制。

2. 通过上一地点后很快就会到达第二个难点，一路走到石头前方时会发现，当空间只有一只小鸡高的位置是无法生出炸弹的，而逆着传送带返回宽敞空间需要耗费许多时间，实际上从中间传送带上生出一个炸弹，炸弹就会自动被传送带传到下方石块处，打开通道。其后多电锯处计算好高度堆叠炸弹即可逃出生天。

巨型史莱姆

此 BOSS 是第二大关的 BOSS，其身体和黑盔史莱姆相同，无论上下都无法其外壳造成任何伤害，但当其露出中间的眼睛时，便可对其展开攻击。



1. 该 BOSS 最基本的攻击方式是缩进壳内进行旋转，此攻击前它会有一个缩入壳内原地旋转的准备动作，当其进行准备时立刻搭出高度高于 BOSS 的炸弹梯即可躲避此攻击，不过当 BOSS 接触炸弹时，炸弹就会被强制引爆，如果没有立刻从顶端跳下便会被自己的炸弹所伤。



2. 当 BOSS 进攻失败后，就会露出眼部的弱点，此时将炸弹撞入便可造成伤害。受到攻击后 BOSS 就会转变攻击方式为吐出垃圾，此处要注意前两次都是预备动作，只有第三次才会真的攻击，提前在脚下准备一颗炸弹踢过去和垃圾相撞便可中和攻击。

3. 对 BOSS 进行攻击后，BOSS 的眼睛位置会喷出 4 个刺球，喷射完 BOSS 就会昏迷。这是这场战斗的难点，如果不管刺球，大量刺球就会在场地内来回跳跃，稍不留神就会被攻击到，因此宁可错失攻击机会也不能对这些刺球放任不管。在看到 BOSS 打开外壳时立刻跑到其跟前做出一道炸弹墙挡住第一个刺球，之后如法炮制依次做出几道炸弹墙，让刺球撞到炸弹消失，之后便可安心输出，BOSS 倒地只是时间问题。

最终BOSS

最终 BOSS 实力颇强，攻击方式也比较多样。要想打败它，需要将其身上的闪光肿瘤击破，再击破肿瘤中产生的宝石才能让其弱点暴露。



1.BOSS 总共有四种攻击方式，分别为丢炸弹、吐火球、激起岩浆、放出独眼怪鸟。丢炸弹时如果在下方的平台最好不要乱跑，炸弹都是从右向左丢的，且间隔比较大，进行小幅的移动就可以躲开炸弹。如果在较高的位置的话直接向上移动，炸弹炸很难炸到高层平台。在 BOSS 的攻击方向转向之后，就可以趁机攻击 BOSS 身上的肿瘤或宝石。

2. 吐火球时判定有点类似于电磁炮，会对玩家进行追踪，但由于速度并不快，且释放之前 BOSS 的眼睛会冒出蓝色火焰作为提示，先让 BOSS 吐出火球再移动即可躲开。要注意的是，由于火焰会击破玩家放置的炸弹，因此也可利用 BOSS 的攻击快速引爆炸弹造成伤害。

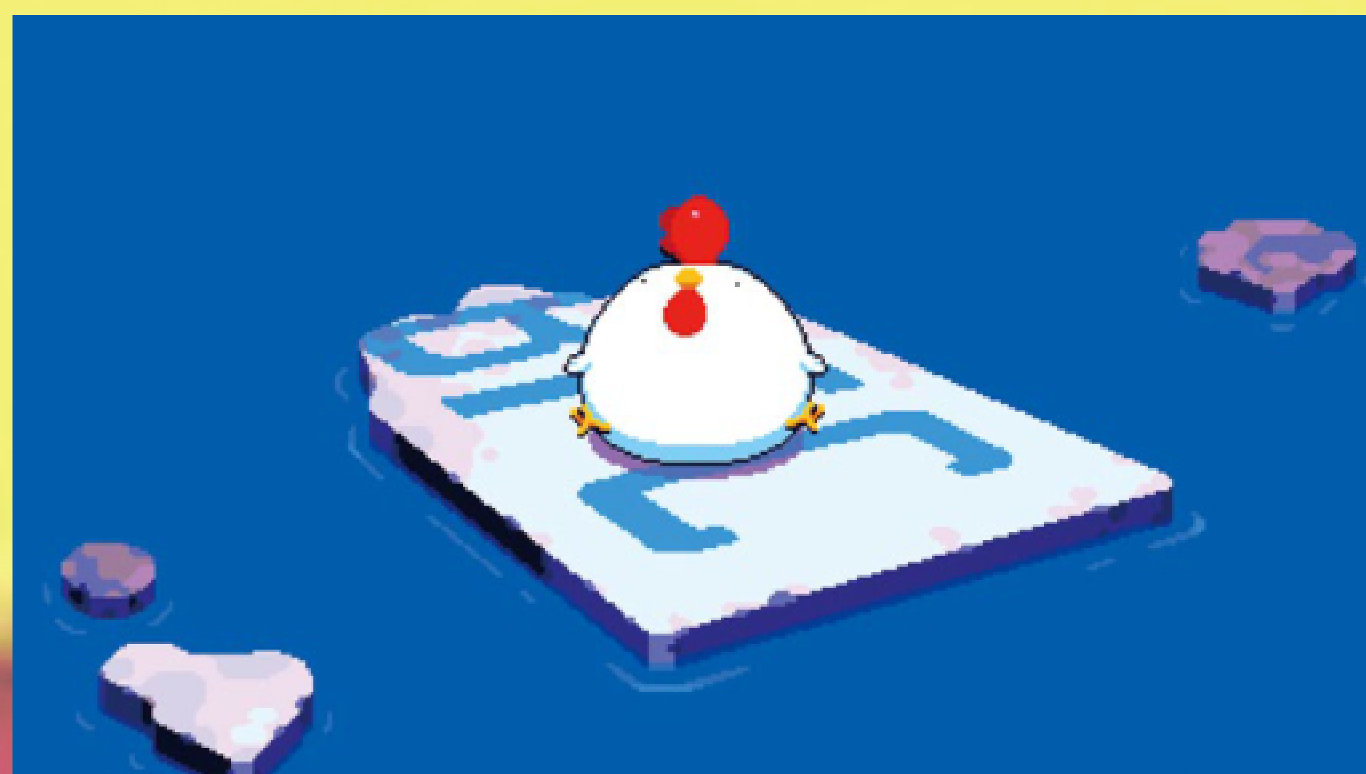


3. 激起岩浆是 BOSS 攻击范围最大的技能，在发动前 BOSS 会用激光扫过最底层的岩浆，之后岩浆会喷发，二层平台以下的位置都会遭殃，因此必须将炸弹堆叠超过二层平台的高度才能躲避。

4. 当 BOSS 张圆嘴巴，头像颜色闪动时，会放出两个独眼怪鸟，根据其征兆很容易判断到这一招。如果将炸弹墙整个推到 BOSS 的弱点处，并利用击怪鸟引爆就可以快速带来伤害。

结语

《炸弹鸡》虽然是一款独立游戏工作室推出的小品级游戏，但其凭借创意在近期的游戏中脱颖而出，仅靠一颗炸弹就撑起了一套有趣且颇具难度的解谜系统。如果你是一名操作精湛、喜欢挑战的玩家，《炸弹鸡》绝对能满足你的胃口。



游朝 2018 忆日

农历 七月

从1970年代到1980年代

8月（上旬）

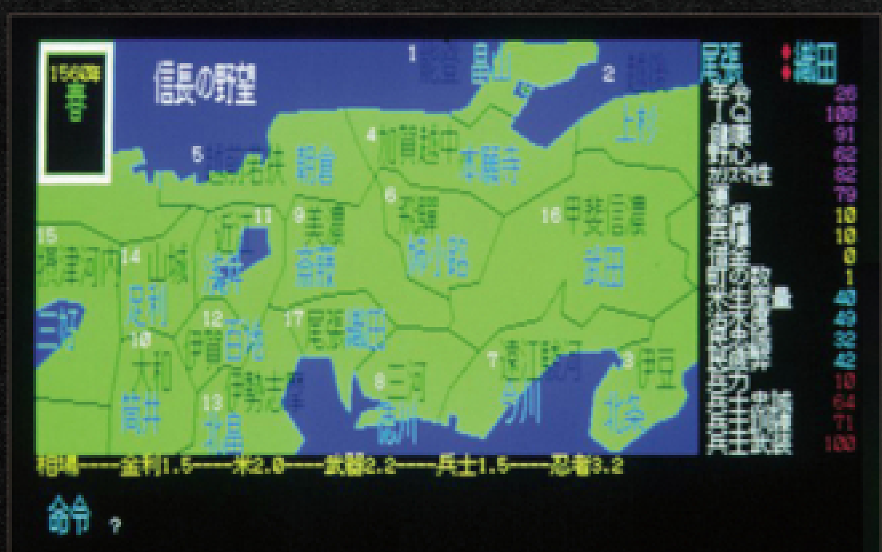
AUGUST

节气 立秋（8月7日） | **从8月1日至8月15日**

本期的游朝忆日除了一如既往会和大家分享几款优秀的作品诞生的时刻，也会提到一家有趣的公司，它的创办时间很早，却竟然一直延续到了今天，只不过它的存活方式，可能会让人有点意料不到。这家游戏公司的名字是什么？往下读你就知道了。

年度大事

1983 年：光荣正是在这一年于日本电脑市场推出了《信长的野望》，这款以战国时代的传奇大名织田信长为主角的作品融合了多种游戏元素，包括了战争模拟、角色扮演和策略等等，为光荣日后推出的众多同类游戏奠定了基础。有趣的是，这个游戏还有 2P 角色，对应的是另外一位赫赫有名的战国大名：武田信玄。



▲《信长的野望》的实际游戏画面，朴素得不行。

朝向

北美

1989 年 8 月，美国任天堂引进了在日本地区有口皆碑的角色扮演游戏：《勇者斗恶龙》，而且为了迎合本土玩家的口味，游戏的名字也从我们熟悉的“ドラゴンクエスト”（Dragon Quest）变成了《Dragon Warrior》，主要是为了避免和 Simulations Publications 当年推出的 TRPG《Dragon Quest》产生版权冲突。这个名称直到 2005 年才终于被弃用，改回了和日版一致的原名。

经典

1988 年 8 月，SEGA 推出了大受好评的街机游戏《兽王记》，这款有一点点平台跳跃要素的动作游戏，大胆地采用了古希腊作为故事背景，玩家扮演一位百夫长，被希腊主神宙斯复活后肩负重任，需要前去拯救宙斯的女儿雅典娜。虽然剧情很套路，但是这款作品加入了一个新颖的要素，就是主角获得一定的强化道具之后，会被宙斯的神力变为半人半兽的样子，并获得与化身对应的野兽相应的能力。更好玩的是，通关后的职员名单当中，会有各种演员穿着游戏当中角色和怪物的服装登场的画面出现，暗示整款游戏原来就是一部虚构的电影。

1986 年 8 月，有两款经典游戏作品相继诞生，分别是《泡泡龙》和《银河战士》。前者的名字在国内广为人知，但其实大家玩的一般都是街机厅里流行的关卡制“三消”《泡泡龙》（パズルボブル / Puzzle Bobble），是系列的外传作品。而 1986 年推出的系列初代作品《泡泡龙》（バブルボブル /Bubble Bobble）则是一款动作游戏，玩家扮演作为主角的泡泡龙兄弟，通过喷吐泡泡来包裹敌人并将泡泡打碎来消灭对方，简单有趣的游戏方式与可爱的角色设定让其在推出后便备受好评，并随之推出了大量的续作和衍生作品。

后者是任天堂第一方作品当中的代表作之一，《银河战士》确立了动作冒险游戏中最魅力十足的非线性探索要素。在作为游戏场景的星球 Zebes 上，玩家可以操纵主角萨姆斯自由探索整个场景，不过部分区域需要在特定的地点获得新的能力后才可以到达，所以玩家往往需要对同一个区域进行多次重复探索，并发现各种隐藏的地点和道具。在当时的业界，拥有类似设定的游戏作品是 Konami 旗下的名系列《恶魔城》，因此在欧美地区，这一类强调非线性自由探索场景的作品也被称为“银河城”（Metroidvania，由《银河战士》的原名“Metroid”和《恶魔城》的原名“Castlevania”组合而成）游戏。



▶大胆的敌人外形设计也是《兽王记》的一大特点。



▶哪怕按今天的眼光看来，《泡泡龙》里主角的造型还是能萌我们一脸血。

移植

诞生于 1984 年 6 月的街机游戏《迷宫塔》（ドルアーガの塔）在 1985 年的 8 月 5 日推出了 FC 的移植版，把这款被视为动作角色扮演游戏始祖的作品带给了家用机平台的玩家。

这款作品是基于美索不达米亚神话改编，主角是这个神话体系当中最著名的英雄角色：吉尔伽美什（ギルガメッシュ /Gilgamesh），他需要前往邪神德鲁亚加所在的迷宫塔，救出名为“卡伊”（カイ /Ki）的巫女。游戏本身融合了战斗、迷宫探索和一点点角色扮演的要素，玩起来非常有动感，而且难度还不低。但毫无疑问的是，游戏当中的一些设定也有不合理的地方，导致玩家很容易在开场的时候就迅速被秒杀。

游戏本身的评价处于两极化，部分玩家被其独特的游戏体验所吸引，但是也有部分玩家并不能接受系统当中的种种缺点。尤其是在游戏移植到机能和家用机以及街机都有较大差别的 Game Boy 上时，游戏的系统经过了一定的变化，反而让体验有了下降，所以当时《FAMI 通》只给出了 21 分（满分为 40 分）的中下评价，用户评价也只有 18.9 分（满分为 30 分）。

更悲催的是，后来这款作品在 Hudson 推出的主机 PC Engine 上还发售了重制版，不但画面有提升，还有 16 位高彩的过场动画、密码选关和不同的难度等级，甚至有加入新的敌人，算得上是全面进化。然而最终游戏只得到了《FAMI 通》22 分（满分为 40 分）的评价，就连在《PC Engine FAN》这本专门针对该平台爱好者的杂志上，读者投票给出的评分也只有 20.62 分（满分为 30 分）……



▲《迷宫塔》的美版宣传海报在当年算得上非常走心，采用漫画的形式展现了游戏的特点。

文 Kissingrose 美编 雷普利

大家好，“游戏兵工厂”栏目又和大家见面了。本期向大家介绍的是一种著名的单兵自卫武器——FN P90。说到 P90，人们首先想到的就是它那独特的外形、与众不同的供弹方式和高达 50 发的弹匣容量。接下来，就让我们通过本期文章了解一下这种武器的由来，以及它在游戏界的表现吧。

■防身必备 P90

“P90 独特的无托式外形十分容易辨认，凭借高容量的弹匣和低后坐力，这种武器非常适合移动中射击。”——《反恐精英 全球攻势》中对 P90 的描述

P90简介



□P90标准型特写，右边露出一角的是P90 TR。

P90 的设计工作开始于上世纪 80 年代后期，正值美国人提出现代“单兵自卫武器（Personal Defence Weapon，即 PDW）”概念的时期。单兵自卫武器武器其实最早是泛指那些可以用来进行自卫射击的单兵武器，这些武器通常便于携带，包括各种手枪、冲锋枪，甚至还有部分卡宾枪。在上世纪 80 年代后期，美国和北约提出要研制一种新型枪械，用来取代过去作为传统单兵自卫武器的各种轻武器，这就是现代单兵自卫武器概念的由来；这种新型的 PDW 需要重量轻、便于携带、操作简便，并且能够对付身穿防弹衣的敌人，这是北约于 1989 年发布的 D/296 号文档中详细阐述的对于这种新武器的要求。PDW 主要面向各种车辆驾驶员、飞行员、后勤人员、装甲兵等人员研制，这些人员中大部分并不是专业的战斗人员，且未接受过系统的枪械使用训练，因此需要为他们专门准备一种既不妨碍工作，又拿起来就能用的防身武器。

比利时 FN 公司的嗅觉十分灵敏，看到了这种新武器标准所带来的商机，于是立刻着手研发新产品，这种新枪被命名为“Project 9.0”。由于新武器要求能够对付防弹衣，因此 9×19 毫米口径的帕拉贝鲁姆弹显然不再合适，因为这种口径较大的手枪弹虽然停止作用较好，但穿透能力差，面对防弹衣时可以说是束手无策。FN 公司因此决定研制一种全新的小口径弹药，正好该公司之前拥有为北约研制小口径制式弹药 SS109（也就是 AR-15 系步枪所使用的 5.56×45 毫米弹药）的经验，于是便在这种步枪弹的基础上发展出 5.7×28 毫米的 SS90 弹药。SS90 为全金属被甲弹——即 Full Metal Jacket，弹头重 1.5 克，初速为 850 米 / 秒，可以在 30 米距离上打穿 3.5 毫米厚北约制式钢板、100 米距离上轻易穿透 24 层凯夫拉防弹衣及美军制式 M-1 钢盔，这样的成绩是 9 毫米手枪弹完全无法做到的。

P90 于 1990 年正式投产，成为世界上第一种符合现代 PDW 标准的武器。P90 量产后没过多久，由于 FN 公司打算进一步扩大 5.7×28 毫米弹药的市场，因此将 SS90 进行了进一步的修改：弹头缩短了近 3 毫米，弹重增加到 2 克，同时初速降低到 716 米 / 秒，连产品名称也从 SS90 变为了 SS190；当然，其穿透能力依然令人满意。之所以要做这样的修改，是因为 FN 公司为了推广 SS190，开始设计一种能够使用这种弹药的手枪，这种手枪就是著名的“57 式”——Five-seveN 手枪。玩家朋友们肯定对这种手枪很熟悉；因为它经常出现在育碧公司出品的各种汤姆·克兰西挂名的军事题材游戏中，从《分裂细胞》到《幽灵特工》，几乎每一作都能看到它的身影。不过实际上，这种手枪销路并不怎么样，或者说，即使是 P90 的销售情况并没有达到 FN 公司预想中的结果。P90 是按照美国及北约对 PDW 的要求而研制的武器，其用户群理论上应该是北约各国军队中的各种非战斗人员；但实际上，真正看上了 P90 的却是不少国家的特警、特种部队、反恐小组等作战单位；而且他们通常也不把 P90 当作自卫武器，更多是作为进攻性武器来使用。反而是来自德国的竞争者 HK MP7,倒真的被一些国家的安保部门看中，用于日常安保工作，这大概与 MP7 更轻、更小、更便携有关。

不管 P90 的用户们如何使用，这种武器始终令人印象深刻。所有人在第一次见到 P90 时，肯定会为其充满科幻感的外形惊叹不已，因为它的外形和其他枪械比起来，实在差别太大。最直观的感觉是，它似乎没有弹匣！很显然，就算它不用弹匣供弹，也肯定得用其他的装置；况且 P90 只是弹匣供弹的方式有点与众不同罢了，这也是与 P90 本身设计有关系的。P90 是典型的无托结构设计，这种结构可以保证枪管长度保持不变的情况下，整枪长度大大缩短；因此 P90 虽然全长只有 50 厘米左右，但其枪管长度就达到了 26 厘米。要知道，风靡世界的 MP5，枪管长度也就只有 23 厘米左右，而算上枪托长度，MP5 的全长则达到了 68 厘米。虽然无托结构在长度控制方面有优势，但新的问题来了：由于枪机位于枪身后部，导致弹药也必

须在相同的位置进行供应；P90 偏偏又是采用 50 发大容量弹匣的武器——而且就 SS190 这小巧的体型，弹匣里你想少装点都难——供弹更是难事，总不能做个长弹匣，然后像其他无托结构步枪、冲锋枪一样直接插机匣尾部吧？那样的话，供弹问题倒是解决了，但携行起来会很麻烦，过长的弹匣很容易勾住这里挂住那里。于是 FN 公司想到一招，把弹匣干脆搁在整个机匣和枪管的顶上，供弹问题和携行问题就这么同时解决了。

事实上，P90 整枪所采用的是模块式设计，整枪可分为枪身、枪机、枪管、弹匣四个主要的模块。如右图所示，最引人注目的部分是枪身，枪身前端的上半部用来安装枪机及枪管组件，下半部是最具科幻感的整体式握把，前握把同时兼做扳机护圈，后握把前端则安装了扳机及快慢机——由于图中是民用版 PS90，因此它的快慢机只有保险和半自动两档，军用版会多一个全自动档——而在握把尾部则是抛壳口，可加挂弹壳收集袋。枪身的后端上半部用来安装负责击发枪弹的击锤组，而下半部则是一个收纳仓，里面装有可对枪械进行简单维护的工具包，只要拆下安装在枪身尾部的托底就能将击锤组和工具包取出。整个枪身部分，包括击锤组，都是由高强度工程塑料制成的，十分轻便；而枪机则是由金属制成，非常重，可以保证后座。枪管组件由枪管和瞄准镜架组成，标准版 P90 自带由英国环形瞄具公司研制的 HC-14-62 与 MC-10-80 反射式瞄具，其中前者在有可见光的条件下显示白色的瞄准光环，后者为在可见光条件下显示黑色瞄准光环；二者在光线不足条件下或夜间都会显示由三条红色直线组成的彼此不相交的“T”字型准星。在瞄具左右两边各有一组后备机械瞄具，但仅能保证在万不得已的情况下能够凑合用，之所以直接采用反射式瞄具也是由于无托结构天生的缺陷决定的。最后是弹匣，长条形的弹匣采用褐色透明塑料制成，不仅减轻了重量，还方便射手观察剩余弹药。由于枪支被设计成机匣顶部供弹，因此弹匣尾部加上了一个让子弹旋转 90°的供弹道，并在弹匣中装入两发假弹，以便配合弹匣簧将最后一发真弹顶出；当然，这两发假弹并不计入弹匣容量。

前面不止一次提到了无托结构这个词，那么，接下来就给大家简单介绍一下无托结构，看看这种特殊的结构究竟有何优缺点。



□不完全分解状态的P90（这支实际上是改短了枪管的民用版PS90）。

无托结构简介

所谓无托结构，是指这种武器结构的组成部分中没有单独的枪托部分。目前大部分步枪、冲锋枪及机枪所采用的都是枪身 + 枪托的结构，枪托本身是独立的部分，是为了在射击时方便抵肩而特意加上的，单从使用的角度来说，有没有枪托并不影响枪支本身的工作；而且对于大部分枪支而言，枪托还大大增加了整枪的长度，这样一来，携行方不方便且不说，至少在乘坐车辆及室内 CQB 时，过长的枪身显然会带来麻烦。为了缩短整枪长度，通常有两种办法，一种是将枪管缩短，许多种步枪都有自己的短枪管型号，也就是俗称的卡宾枪，例如著名的 M4A1，就是 M16 步枪的卡宾枪型号；另一种则是把枪托改为折叠式或伸缩式。这两种解决方法都有各自的不足之处：缩短枪管的弊端很明显，会造成子弹发射药燃烧不充分，进而导致枪支的射程缩水，室内的 CQB 倒还好说，反正充其量几十米的交战距离；但乘坐装甲车进行战斗的步兵就要拍桌子了，卡宾枪的射程对上别人正常长度的枪管肯定是非常吃亏的。而把枪托改为伸缩或是折叠，虽然保持了枪管的长度不被缩短，但折叠托和伸缩托通常使用金属制成，相比固定式枪托来说结构上显得简易很多，直接导致抵肩时不够舒适，还因为重量的关系，容易导致“头重脚轻”的感觉——即枪身比简易枪托重太多；虽然有 SCAR 这样将正常体积的大枪托整体折叠的设计，但毕竟是少数，而且这样的折叠设计还得千方百计避开抛壳口，结果在枪托折叠状态射击也不那么方便。

而无托结构则没有这样的负担，因为它的“枪托”部分实际上是机匣，枪机就被装在这个地方，等于将枪身后移，并于枪托融合在了一起。这样一来，不仅“枪托”得以正常发挥作用，枪管长度也不用做出牺牲。因此，无托结构武器相比有托结构，整枪在尺寸上更加紧凑，非常适合狭小空间的战斗，以及经常需要搭乘装甲车的机械化步兵使用。但无托步枪的缺点同样明显：首先，由于枪机的位置在枪身的尾部，导致抛壳窗也不得不放置在尾部，这就使得所有的无托结构武器都必须是向右抛壳，否则滚烫的弹壳就要往射手脸上砸了；固定抛壳方向其实倒也没什么，但万一情况紧急，需要换手射击，那无托结构武器可就真的不如传统结构了。目前只有 FN 的 F2000 步枪采用专用的抛壳管将弹壳引到枪身前段抛出，不过这样一来整枪的结构复杂度大大提高，需要维护保养的部件也增加了不少。


□直观对比，上面的AR-15枪管长10.25英寸（约26厘米），全长只比AUG步枪短一点；但AUG的枪管长则是20英寸（约50厘米）。


□这位小姐姐正在试射民用版FS2000步枪，可以看到弹壳从枪身前段的抛壳口处落下

无托结构的另一个缺点是采用这种结构的机枪无法使用弹链，这点很好理解了，有托结构的机枪由于枪机装在枪身前部，所以可以直接打开机盖装入弹链，不会对射手造成任何影响；而无托结构机枪则不同，由于枪机位置的关系，供弹口必然会很接近射手的身体，使用弹链显然会让射手在射击时非常不适。无托结构的机枪目前比较有名的是我国的 QJB95、英国的 L86A1 以及奥利地的 AUG-HBAR，其中 95 式机枪通常使用 75 发弹鼓供弹，并且为了让射手射击时不受弹鼓形状的干扰，弹鼓还特意做成了向左偏移的造型；L86A1 和 AUG-HBAR 则分别使用 30 发和 42 发弹匣，虽然地位是轻机枪，但这样一来倒像是个大号的突击步枪——实际上即使真的当做突击步枪使用也是有道理的，因为轻机枪使用的是加长加厚的重型枪管，因此相对于普通突击步枪来说精度更高、射程更远、威力更大，而且更重的枪管不仅利于控制后座，寿命也比步枪的枪管更长。


■公开展示中的QJB95轻机枪，可以明显地看到弹鼓的偏移设计。

最后，由于整枪长度的关系，无托结构武器不可避免地要面对一个问题——瞄准基线缩短。所谓瞄准基线，指的是枪支前后机械瞄具，也就是准星到照门之间的距离。由于使用机械准星瞄准时，采用的是“目标——准星——照门三点一线”的原理，因此瞄准基线越长越好，因为这样所造成的视觉误差更小。而无托武器天生枪身短，留给瞄准基线的长度就更短，因此各种无托武器上的机械瞄具都想方设法延长瞄准基线；或者像 P90 这样，直接使用反射式瞄具。反射式瞄具由于工作原理，只要将红点或是其他任何形状的准星对准目标即可，因此回避了瞄准基线的问题，只是一旦瞄具在战斗中损坏或故障，就只能用后备机械瞄具凑合了。

P90的缺点

除了无托结构本身带来的缺陷外，P90 可以说基本没什么太大缺点；硬要说的话，可能是价格偏贵。据说目前 P90 大概卖出了 20000 多支，这个成绩确实不尽如人意。P90 的单价大约是 1200 美金，如果能把销量扩大，成本价自然也能压低；然而如前所说，看上这种武器的大多是特种部队，订单量显然是上不去的。而且 P90 的威力对于非军方用户来说太大了点，毕竟是动不动就打穿防弹衣的家伙，警察拿来巡逻，碰到点意外状况还要想着会不会误伤群众；就算是看家护院，也要担心一枪打出去会不会直接飞到隔壁家里。为了防止造成间接伤害，显然还是使用一些更加传统一点的武器比较好。

P90与游戏

P90 在大约 61 个游戏中出现过，其中绝大多数时候可以使用。当然，并没有哪个游戏中为它专门设立一个 PDW 的武器类别，基本都还是算在冲锋枪里面。

反恐精英 全球攻势
CS:GO

既然都谈到了 P90，那么不提《反恐精英 全球攻势》怎么行。玩家中流传甚广的口头禅“Rush B”就和 P90 有着不解之缘。在《反恐精英 全球攻势》中，有一张名叫 Dust2（沙漠 2）的著名地图，相信老玩家们一看到这个名字便会想起浮现出那熟悉的画面。这张地图是整个“《反恐精英》系列”中最经典的对战地图之一，CT 阵营的玩家需要阻止 T 阵营的玩家安放炸弹。地图上有两个地方可供 T 阵营安放炸弹，以“Bomb Site A（炸弹安放点 A）”和“Bomb Site B（炸弹安放点 B）”进行标注，玩家们习惯性将这两个点称为“A 点”和“B 点”。而所谓的“Rush B”，则是指 T 阵营一方的玩家一开局二话不说，直奔 B 点并实施突袭。之所以要突袭 B 点，是因为 B 点离 T 方出生点更近，短时间内就能到达并形成人数优势。当然，如今这个梗已经成为无脑瞎打的同义词了。


■《反恐精英 全球攻势》中的P90，略微有一点……玩具感。

那么“Rush B”这个梗跟 P90 又有什么关系呢？这是由于 P90 在系列作品中一向比较好用，子弹多、射速快、后座力低，即便是新手拿着也能乱拳打死个把老师傅；加上 B 点的位置上没什么开阔地，相反倒是有走廊和不少弯角，比较适合 P90 这样近距离上十分霸道的枪支。因此，P90 成为“Rush B”的首选利器也就不意外了。

回到 P90 本身上来，《反恐精英 全球攻势》中的 P90 建模倒是还原得还可以，但也能一眼看出弹匣的建模是错的。另外，这支 P90 上并没有标配的反射式瞄具，而是换成了皮卡汀尼导轨，并装上了机械式准星和照门。在游戏中这样做倒也未尝不可，因为本身“《反恐精英》系列”就没有 Aiming Down Sight（即俗称的“开瞄”）的设定；若是现实中也这么用，可就有点冒险了，此时的瞄准基线长度大概跟一把手枪的差不多。P90 虽然确实有将反射瞄具替换成导轨的型号 P90 TR 和 P90 TAC，但那只是为了便于安装不同的光学瞄具和其他配件而已。

P90在反恐精英 全球攻势中的总体评价

还原程度	★★★★☆
威力表现	★★★★★
入手速度	★★★★★
综合得分	★★★★☆

特殊行动 一线生机
Spec Ops: The Line

2012 年 6 月发售的第三人称射击游戏《特殊行 一线生机》是一款特别的游戏，这款由来自德国的耶格尔工作室开发的游戏同时以其优点和缺点闻名。其优点自然是别具一格的剧情，游戏的整个剧情改编自英国作家约瑟夫 · 康拉德的小说《黑暗之心》，并且也参考了大导演弗朗西斯 · 科波拉的著名影片《现代启示录》。尽管剧情叙事的逻辑是否清晰合理还有待推敲，但至少没有落入一般射击游戏的剧情俗套，也算是一股清流了；而缺点则比优点还有名，几乎每个关于该游戏的评测都会提到——游戏的操控很差，具体表现在键位设置不够合理和射击手感方面，另外还要加上个队友 AI。这些缺点在低难度下还能接受，高难度下就很让人恼火了：脆弱的主角或队友一旦暴露在敌人的枪口下，很快就能见到游戏失败时的读取画面。

P90 在游戏后期才能有机会使用，而且相对来说不是那么好用。它不好用的原因倒也可以解释：尽管游戏中的 P90 只能用于近距离作战，但这和它 PDW 的身分其实是很吻合的，毕竟与 100 多米外的敌人对射那是突击步枪干的活，自卫武器在遭遇战时能保证把敌人放倒就算完成任务了。不过，对于玩家们来说，游戏顺利通关是最重要的任务；如果一件武器对于攻略游戏没什么帮助，那为啥还要抓着它不放呢。



■《特殊行动一线生机》中的P90。



■游戏中打开了激光瞄准器的P90。

由于是第三人称游戏，没法查看这支 P90 建模上的细节，不过至少能看到的部分还原得还算不错。另外，P90 在游戏中还能打开枪身上附带的激光瞄准器，用激光束取代游戏 UI 生成的准星进行瞄准。实际上，FNH 公司确实生产过自带激光瞄准器的 P90，这种型号叫做 P90 LV（全称是 Laser Visible，即可见激光的意思，跟路易威登没有关系），它的激光瞄准器被安装在握把前方的挡块上，不仔细看都注意不到。

除了多出一个激光瞄准器外，这种 P90 LV 与标准型 P90 别无二致。回到游戏，虽然激光瞄准器这个功能看上去挺高大上的，但实际用起来还不如继续用 UI 准星，因为这细细的激光束一旦照射向远处，就根本看不清具体指到哪里去了，只能凭感觉打几枪试试；一枪消灭一个敌人的低难度这样玩还好说，高难度下敌人又结实耐打，枪法也准得要命，如果还用这个激光束瞄准，基本上就是自虐的节奏了……



■塞浦路斯军方装备的P90 LV，红色箭头所指位置即为激光瞄准器。

P90在特殊行动一线生机中的总体评价

还原程度 ★★★★★
威力表现 ★★★☆☆
入手速度 ★★☆☆☆
综合得分 ★★★☆☆

黑煞 BLACK

最后我们来看一个比较古老的游戏，可能一些年轻的玩家甚至都没听说过，这就是由 Criterion Games 制作、EA 发行的 FPS 游戏《Black（黑煞）》。这个游戏发售于 2006 年 2 月，是第六代主机 Xbox、PS2 和 NGC 时代生命周期的末期，这个时期发售的游戏有个普遍的特点——画面达到当时主机的极限，《黑煞》也不意外，它的画面在当时的业界可以算是画面标杆；更值得称道的是游戏中惊人的破坏效果，就算拿到今天也不显过时。作为 Criterion Games 惟一的 FPS 作品，《黑煞》还是令人感到满意的，不过游戏的缺点也比较明显，除了“一本道”的线性关卡设计外，游戏的手感也不尽如人意，最突出的就是尽管玩家可以使用各种武器，但到头来却要将威力强大的自动武器切换到半自动模式，一枪一枪打点射才能更有效率地消灭敌人，这一点甚是可惜。

P90 在游戏的中期可以获得，说实话，这支 P90 的建模并不算准确，尤其是弹匣，不仅形状不对，而且材质也做成了金属质感；更加错误的是，弹匣容量居然变成了 100 发，这大概是因为游戏中的 P90 射速比真枪还高的缘故。不过枪支的威力还算可以，在近距离上杀伤力是所有冲锋枪里最高的。

P90在黑煞中的总体评价

还原程度 ★★★☆☆
威力表现 ★★★★★
入手速度 ★★★☆☆
综合得分 ★★★☆☆



■游戏中的P90，可以很直观地看到呈黑色的“金属”弹匣。

从图中我们可以看到，这支 P90 是自带导轨的 P90 TR，然而顶部的导轨上居然连个机械瞄具都没有，看来是打算随缘瞄准；另外两条导轨被安装在枪身而不是瞄具架的两侧，这也是错误的。当然，图上的 P90 是银色这点倒不是建模错误，而是游戏最高难度下的特殊奖励，所有的武器变成银色外观，并且弹药无限。

总评

P90 作为 FNH 公司的力作，显然不会放弃继续推广的努力；他们所需要面对的问题固然是用户群跑偏，但更主要的还是来自 MP7 的强大挑战，以及未来更多其他厂家 PDW 产品对于市场的冲击。不过，对于见过大风大浪的百年老厂 FNH 来说，应该能够找到解决方法。好了，本期游戏兵工厂到这里也告一段落，让我们下期再见。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



读编往来
通讯地址



画师：木仙

★老游戏文化类专刊《怀旧玩家》第1辑现已上市！为配合迷你NEOGEO上市，第1辑的主打内容是NEOGEO软硬件全面回顾，收录《拳皇》、《侍魂》、《合金弹头》、《月华剑士》、《饿狼传说》等十大系列回顾。除此之外还有众多经典作品回顾和丰富的个性化专栏，为新玩家科普游戏历史，带老玩家重温美好时光。目前UCG正在征集第2辑的怀旧内容，欢迎大家提出宝贵意见！

★每年七八两月都是游戏淡季，今年似乎特别严重。为此我们特意将本期改为暑期特刊，收录四大策划：《2017日本主机游戏产业报告》、《夏季购机保养指南》、《暑期游戏补习班》、《上半年业界大事件》，还有在世界范围内大受好评的《八道旅人》攻略等精彩内容，相信能给大家带来一丝清凉的惬意。有句话说得好：炎炎夏日，惟有游戏和空调不可辜负！

★东京游戏展将在9月底召开。UCG创刊20周年，东京游戏展报道也做了20年。从2004年开始UCG组团参加东京游戏展，引领了国内媒体前往东京“朝圣”的先河。本次东京游戏展也是UCG历史上第15次亲临现场为大家带回报道，届时会有一些不一样的策划，敬请大家期待！

★当然，相比一个多月后的东京游戏展，国内的小伙伴们应该还是更加期待8月在全国各地召开的一系列游戏动漫展吧？这其中最大的一个展会自然是8月初的ChinaJoy，本次CJ我们将派出宇宙人和北山杉两人前往上海，现在已经和育碧等多家厂商预约了各种试玩和采访。另外8月11、12日广州麼多动漫音乐节我们也会派人前往，采访众多日本ACG圈的大佬。有条件的朋友请不要错过这些展会，没条件的朋友也可以期待UCG上的报道。

编辑部 游戏风向标

八道旅人 | 4 人

秋沙雨 梦叶 水无月 果汁

什么？这个装备的偷取成功率只有 3%？什么也别说了快让我刷吧！

——每进入到一座新城市里发现某个 NPC 身上有偷取成功率只有 3% 的装备时，秋沙雨就停下推剧情的脚步开始用 S/L 大法刷了起来。

战锤 灭世鼠疫 II | 3 人

三日月 稀饭 北山杉

帝国都爆发鼠疫危机两次了，每次出来救国的都是这五个人，我看你这帝国要完。

——当三日月发现二代没有加入新角色，还是五人组组团拯救帝国是如此感叹道。顺便一提，帝国后来的确是完了。

前进！奇诺比奥队长 | 3 人

昴星团 余烬 纱迦

关于奇诺比奥的三大错觉：我能跳跃、戴着帽子、还有一条命。

——笑着说谜题简单的三味线终于在挂掉无数次之后开始正视自己是个菜鸡的事实。

平信不灭

小编们，你们好！我是一名资历较年轻的读者，这也是我第一次为你们写信。

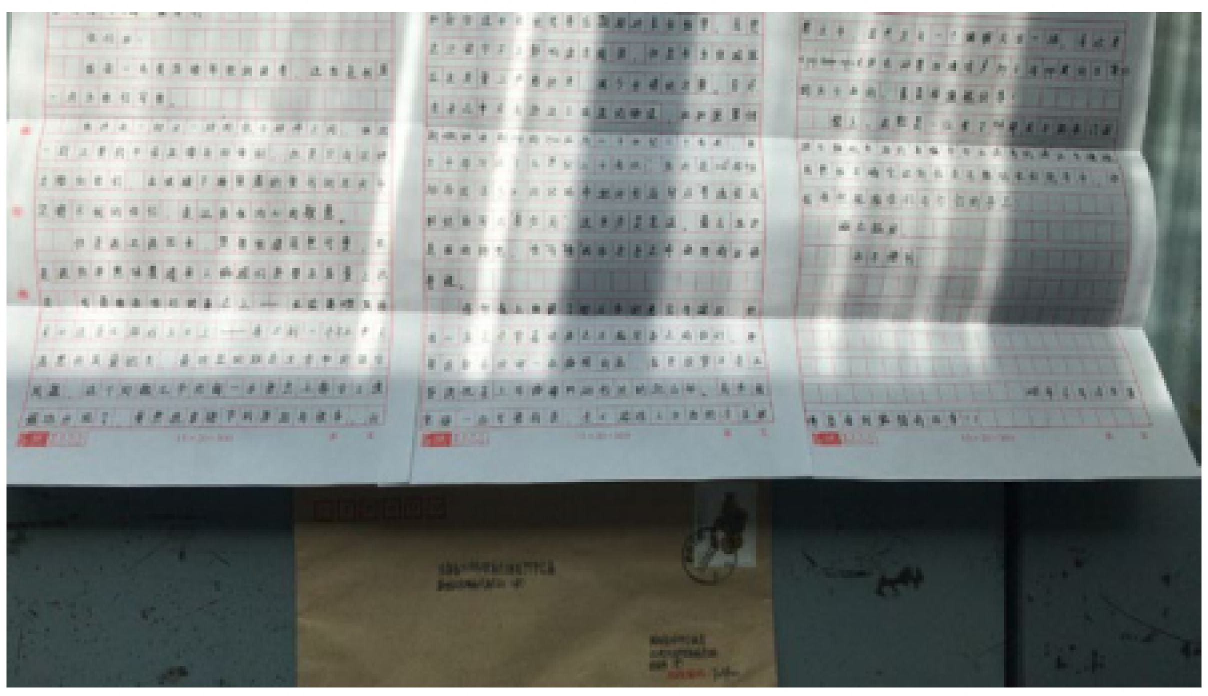
也许在一封又一封的电子邮件之间，我这一封泛黄的平信显得有些特别，但是只有这样才能向你们，在纸媒不断衰落的焚书的年代中坚持不倒的你们，表达出我内心的敬意。

但是话又说回来，坚持纸媒虽然可贵，但是这也意味着编辑们更要在质量上把关，可是我在你们的杂志上几乎每期都能看到错字问题。虽然造成错字的原因很多，虽然这些错字不太影响读者阅读，但你们仍应在质量上严格把关、减少出错的次数。而且有些错误过于明显了，比如说第 438 期《钢铁收割》中说 1920 年代是十九世纪二十年代，但事实上应该是二十世纪二十年代。另外也许是我的错觉，“唯”与“惟”两字在杂志中使用得比较奇怪。

虽然在上面提了那么多的意见与建议，但我心底是非常喜欢杂志及编写杂志的你们的，如果要问最喜欢哪位编辑的话，我更欣赏喜欢调侃某上市弹幕网站的北山杉。另外我觉得可惜的是，在《游戏 · 人》的音乐推荐之中，居然没有一个编辑和我一样，喜欢《POP TEAM EPIC》（译名：神勇双妹唛 / POP 子与 PIPI 美的日常）的片头曲的，真是件遗憾的事情。

综上，这就是一位爱 PS4 却买不起热门新游只能玩老游的读者的建议与祝福。虽然我不确定这封信是否能到你们的手中，但我依然祝福你们与你们的杂志！

陕西汉中宁强 程彧祎



纱迦： 首先向至今仍在使用平信的读者致敬！信中提到的错字问题，的确在杂志中是存在的。出版单位对杂志错字率的要求是万分之二，也就是每万字中的错字必须在两个和两个以下才算合格，换算到杂志上差不多是 5 页两个错字（部分栏目有出入），目前我们正在努力。至于你提到的“唯”和“惟”，不知你是否留意过，杂志上都是用“惟一”而不是“唯一”，这个是上级部门的要求。类似的情况还有身“分”、身“份”证等。最后祝你学业有成，希望你能继续支持 UCG！

P.S. 编辑部的广东同事对于陕西读者居然知道连他们都不知道的粤式动画译名表示极大的惊诧。

宇宙人： 没有推那首歌的理由是因为现在看动画的人多，听动画曲的人也很多，推荐就显得没什么意思了。加上当初八老师催歌曲推荐的时候很多人都不上心，想不出推什么歌就随便来一首动画曲了事，惹得八老师大怒，虽然没到完全禁止的地步，但至少能不推荐动画曲就不推荐动画曲了。其实喜欢“上坂政委”的话我个人推荐她那个声优节目的主题曲《ヤバい〇〇》完整版，洗脑程度可比《POP TEAM EPIC》高出几个次元。

E-Mail 惊了：《怪物猎人 世界》的 PC 版终于要出啦！之前本人因为条件关系，没办法买 PS4，所以 PC 版就是我这个 PSP 时代就入坑的老猎人重新回归的大日子！不过相信各位小编们都已经玩过 PS4 版了？你们还打算买 PC 版么？如果买的话会是 WeGame 版还是 Steam 版？

稀饭： 老实说，《MHW》的内容相对于之前的作品来说，太浅了，所以其实这款 2 月发售对了游戏我个人玩到 4 月底就已经大概都玩透了，甚至是更早之前其实我就玩得差不多了，只是瘾还没过够，所以才逼着自己又打了一下大小金冠。所以这 PC 版我是肯定没劲去再刷一遍了，估计两个版本都不会碰。

而且从个人角度出发，我也想提醒一下读者们，这个游戏两个 PC 版对玩家来说都有一些问题。WeGame 版需要过审批，而起码瘴气谷的部分就是存在很大风险的，一个搞不好会被整个删掉，游戏也会因此少掉一大块内容。至于 Steam 版，鉴于目前中国 Steam 上线后会采用什么样的政策还尚未明晰，个人觉得最好还是观望一下，免得回头买了游戏发现国区 Steam 已经用不了了，那就太亏了。

余烬： 虽然 PC 版的《怪物猎人 世界》有更快的读取速度以及价格便宜等诸多优势，但让我再重新开荒，我肯定还是不愿意的。主要原因还是在于手上的坑太多，有重新开荒的时间宁愿选择去把之前的游戏坑填了。其次，对于《怪物猎人 世界》这种联机游玩后快乐翻倍的游戏来说，有小伙伴联机很重要。能和我进行联机的其他小编都在这款游戏中征战太久了，想再出现本作 PS4 版发售时全编辑部只有两人不玩的盛况，实在太难了。不过，我应该还是会看看主播们的直播，做个 PC 版《怪物猎人 世界》的云玩家也不错！

宇宙人： 不不，PC 版什么的不会再买了（看了看自己 PS4 版的游戏时间）。除了没时间也没精力再开一次坑以外，身边朋友早已入 PS4 坑，电脑配置等都是我不考虑 PC 版的原因。但如果真要我从两个里选一个的话，我肯定是选 Steam 版的，毕竟这是最没有风险的一个版本。

E-Mail Cyansala：诸位好，我要提问为什么 445 期杂志上虽然登了我的邮件但出现了我没有说过的话呢？邮件中的我哪里有提问小编还会不会在网上聊天呀？我纯粹是控中老年人山猫而朋友不理我然后我在碎碎念而已，为什么要给我后面多加台词啊？而且回复的根本和我说的原话无关啊。本来还在想“这节选把我主题给完全略过去了”，结果竟然有我没说的话……这就有点过了。而且我本人是不会提这种问题的。

宇宙人： 难怪我当时就觉得违和感很强烈，明明不是感情生活杂志，为什么会有读者这么无聊特意写信上来问我们会不会跟老朋友聊天这种事情。不过当时忙着别的事情，所以就没深究下去。我记得是余烬让我回这封信的吧，这到底什么回事。

余烬： 在选来信的时候看到了这位读者的碎碎念很有生活感，因此也是想专门拿出来让小编聊聊自己的生活。为了让这个话题能够顺利互动，因此只是在最后加了一句承上启下的问句。不过从这位读者这次的来信来看，确实只是发给我们的碎碎念而已。如果让你感到不适，表示非常抱歉。

秋沙雨： 实际上咱们邮箱里面收到的读者们的生活碎碎念还真不少，感觉我们都可以开个生活与情感咨询专用邮箱了。

纱迦： 一般来说小编是肯定不会擅自修改读者来信的内容的，但对于一些概念性的错误和写作规范还是会进行适当的调整，当然也是希望大家的来信尽量把内容写清楚。至于生活与情感咨询专用邮箱，大家还是去微信问余烬吧！

余烬： ……请读者大人们饶命，小生只是一名普通的游戏小编啊！

小编微分享

老腰的救星 平板支撑

文：稀饭

做游戏杂志编辑不知不觉得有 7 年多了，一个很明显的身体变化就是：腰快断了！

上面那是夸张修饰，但毫无疑问的是久坐带来的腰部劳损已经到了不可忽视的状态，从经济角度来看，解决这个问题的方法无非这几种：1. 物理 + 药物治疗：最靠谱但也是最贵的。2. 按摩：这个算传统治疗，但是能找到的按摩馆水准不一，效果也不稳定，而且也不便宜。3. 保持运动：最廉价但也最困难的方法，一来是占用时间，二来需要场地——起码在以前我是这么觉得的。

但是平板支撑这种原本我觉得非常小儿科的运动方式，最后解决了我目前最困扰的腰痛问题。这个运动方式说起来其实非常简单，找一个相对平坦的地方，双腿并拢，双手与肩并齐，用手肘撑起上半身，双脚撑起下半身，保持整个身体形成一个平板的姿势，保持一段时间就好。

当然这个过程其实有很多动作上的细节，做不标准容易让身体受伤，所以稀饭我这里只算是抛砖引玉，大家可以不妨去网络上查询相关的教程。

这个运动在个人看来，最大的好处之一就是对运动的地点要求很低，我往往晚上直接是在床铺上做这个运动，有时候加班觉得腰压力太大了，也会在会议室的窗台上做，只要空间够而且表面够平坦就 OK。另一个好处就是占用时间相对较少，效果却并不差，我从每次 10 秒一组，一天做三组开始，到现在 30 秒一组，一天三组，耗费的时间一般都在 2～3 分钟内，这个时间是每个人都可以随便抽出来的，但对腰部和腹部的锻炼效果却非常好。

练大概一个月左右，就可以感受到身体躯干部分肌肉收紧，不久坐的情况下我也很少再感受到腰部酸痛甚至是疼痛的问题，而且实际上平板支撑对腿部和双手的肌肉也有一定的锻炼效果，算是一举多得。

当然，这里也要提醒一下大家不要被那些网红式的健身教程骗了，这个运动可以很好地保持肌肉健康，也能够一定程度上对身体塑形，但运动的强度和效果是绝对不可能产生很强的减脂效果的，起码我做了一个季度平板支撑下来，小肚腩还是一如初见（笑），想要配合这个运动改善身体外观，那还是只能从饮食方面下手。

P.S. 如果做了这个运动后腰部的情况还是没有好转，请赶紧看医生吧，运动不能够代替治疗啊！



▲平板支撑配图

好站推荐 Xbox-Now

文：纱迦

由于汇率、税、政策等各种原因，同一个游戏在不同国家地区的 Xbox LIVE 卖场中的价格也不一样。像最近传得很神的阿根廷服，有时候游戏价格能便宜到 1/4，十分划算。于是就有人做了一个网站，网址是：

https://www.xbox-now.com

在这个网站上能查询同一个游戏或 DLC 在全世界不同卖场的价格，并会自动选出价格最便宜的卖场，这样一来玩家就能花小钱帮大事了。当然你还需要一张信用卡，不然光是知道哪个服最便宜，买不到东西也没辄啊。不过这个网站除了比价之外，还会提供当前 Xbox LIVE 卖场的优惠信息、会免游戏等等，实用度相当高。

六等星的白金手记

文：六等星

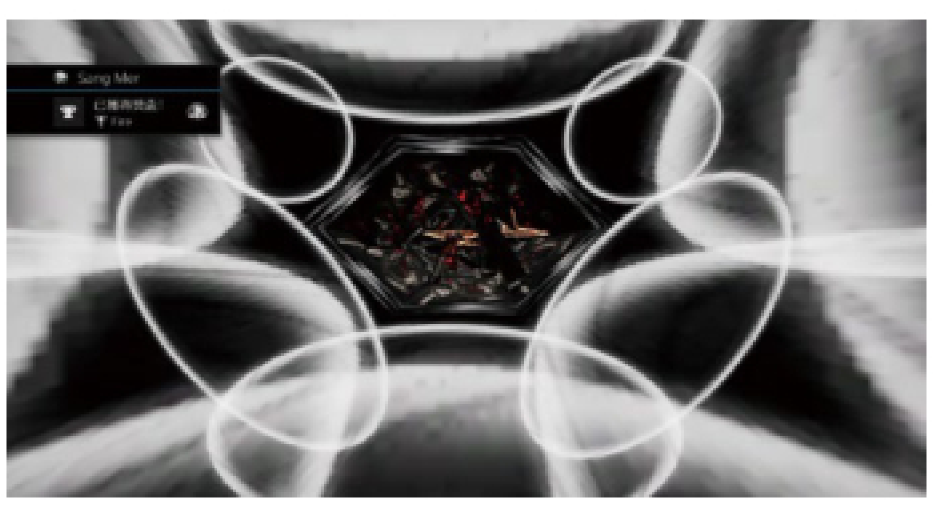
七八月到了游戏淡季，对于我这种非常“效率”的玩家而言只能找一些冷门的奇葩玩意来打发时间了。

首先要提到的游戏《Hex Tunnel Touch》，严格意义上来说这根本就不是一个游戏，只需要控制摇杆在隧道里面躲避不断飞过来的多边形到达终点即可，画风令人联想到 20 年前 Windows98 的屏幕保护界面，不敢相信这居然是虚幻 4 制作的产品，第一人称奇怪的判定更是令人恶心。

第二款游戏是《Inksplosion》，涂鸦风格的乱射游戏，实际上就是一个多边形在一个长方形内射击其他多边形罢了，而这也是这款游戏的全部内容。

之后要提到的是《Midnight Deluxe》与《36 Fragments of Midnight》，从名字可以看出它们属于同一个工作室的作品。前者是类似《愤怒的小鸟》一样抛物游戏，后面一款则是我最讨厌的“跳来跳去吃星星类”游戏（深恶痛疾所以我自己命名的分类），无论从内容还是玩法放在 10 年前的 flash 小游戏网站上或许都没人会去玩，更别提还会掉帧和 BUG。

以上四款游戏，尤其是《Hex Tunnel Touch》完全可以说“辣眼睛”+“精神污染”了，不过之所以要体验这些游戏当然还是冲着奖杯去的，不仅美欧港有多套奖杯，cross buy 赠送的 PSV 版还有额外一套奖杯组，有意的玩家不妨搜索这几个游戏试试，虽然体验很烂，好在所需时间的很短，忍一忍也就过去了。



E-Mail 吴嘉斌：我是贵刊的忠实读者，也是机战游戏的忠实玩家，由于工作原因，错过了几期您们《游戏机实用技术》杂志里面关于机战游戏剧情解析的《读游戏》栏目，现在想恶补的话还有没有机会呢？？盼复！！谢谢！！

稀饭：就我们所记得，最近的一次关于《机战》的读游戏是 315 期上的《机战 OG》剧情解析，不过因为隔得实在是太久了，我们无论是实体书还是电子版都没有这方面的内容，所以如果想要看的话，可能得麻烦读者大人去电商平台上看看有没有老刊在卖了。

纱迦：如果读者大人们都对《机战》的读游戏有强烈需求，也可以跟我们在微博和微信提出这方面的要求，我们会在后续杂志制作时考虑把这方面的内容加进去。

E-Mail JTT：我是“《噬神者》系列”的死忠，高中在同学的安利下从《GE2》进坑，通了《GE2RB》之后又回头把《GE》的初代补完了，不得不说游戏的设定和剧情真是非常棒啊，最爱误射姬！之前还玩过一段手机上的《噬神者 在线》（GEOL），不过年初的时候跟基友去玩《MHW》所以弃坑了一段时间，最近发现《GEOL》关服了，难道是因为我叛变玩《MHW》的锅！？《GE3》还没公布发售日好难熬啊。

秋沙雨：作为一个近战短剑党表示华音虽可爱，性命价更高，从《GEB》到《GE2RB》除了剧情必要的时候基本都不会把华音给带出去。《噬神者 在线》停服的原因主要还是因为收益不行，其次就是和系列主线不太搭边（毕竟喜马拉雅支部太不起眼了）。

今年配信的《噬神者 共鸣指令》（GOD EATER RESONANT OPS）就吸取了这方面的教训。关注游戏新闻的话可以知道，《噬神者 3》的故事是发生在芬里尔总部崩坏后，而《噬神者 共鸣指令》讲述的是发生在《GE2RB》4 年前后、《GE3》之前的故事，在最新的活动剧情里极东支部的特殊部队“摇篮”所有成员也集合了，除了有《GE2RB》里见到的成员之外还有养完孩子回到第一线的雨宫佐久夜（没错，已经不是橘佐久夜而是雨宫佐久夜了！）以及《GE2RB》时期里一直在欧洲出差的官设《GER》主角神薙裕。除此之外不断追加的新荒神、老角色新换装甚至是新神机都在游戏卡池里登场，官方给的福利也很丰厚（每天可以免费单抽卡池、生放送节目后赠送装备、打完活动能抽十连、游戏内连载的迷你动画等等），就投入程度来说《GEREO》比《GEOL》高了不是一点半点。《GEOL》刚配信那会我也有玩过，不过没看到官方做什么大宣传，这待遇的差距多少也影响到玩家的投入程度。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.UCG.cn　UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

编辑部歌神大赛

7 月 23 日，编辑部上下齐聚一堂，进行了歌神大赛。本次大赛分为游戏歌曲和非游戏歌曲两个部分，参加选手不能重复报名，其中游戏歌曲限定为 2013 年至今的曲目。结果游戏歌曲的冠军被果汁获得，她的演唱曲目是《LoveLive!》的《仆たちはひとつの光》。非游戏歌曲的冠军被美编雷普利获得，他的获奖曲目是陈奕迅的《等你爱我》。雷普利的夺冠，标志着编辑部又涌现出一位深情派歌手。据他表示他原本想现场表演一人分唱男女两角的绝活，结果由于现场找不到合唱版才作罢。

值得一提的是本次大赛还涌现出一大黑马。UCG 淘宝店的一位来自新疆的客服 MM 参加了游戏歌曲部分的比赛，她的曲目是非常少见的《黑道圣徒 3》主题曲《Power》，大家在纷纷叫好之余又不免感叹“信息量太大”。据说 UCG 下次比赛将会是一种体育项目，目前大家都在抓紧时间健身，以至于编辑部楼下又开了一家新的健身房。



■虽然没有拿到冠军，但“唐璜”组合演唱的《Stand By Me》深受好评。

E-Mail 137****43：**我是一名 ucg 读者，这个月要玩《COD 黑色行动 III》，苦于没有攻略，请问能给下电子版攻略吗？还有就是我希望能给咱们读者提供一个可查阅往期的游戏攻略，这样我们直接查就行了，就不用麻烦你们了。

北山杉：玩游戏之前，先下……

余烬：为什么要先下 UCG APP。

北山杉：玩游戏之前……

余烬：为什么要先下 UCG APP。

北山杉：玩游戏……

余烬：为什么要先下 UCG APP。

北山杉：……

余烬：哦哦哦！

稀饭：你们玩够了没，世界杯早就完了啊！

宇宙人：这里给各位读者科普一下正确的查找攻略方法吧，其实 UCG 每年新年合刊都有上一全年攻略索引的表格，这是专门为方便大家查找攻略而制作的，比如《COD 黑色行动 Ⅲ》是 2015 年的游戏，那么就可以先下载 2016 年年初的合刊（387・388 期），这样就能搜到攻略的位置在 383 期啦，是不是很方便（一次推销两本书计划通）。

本期奖品



大奖：《英雄传说 闪之轨迹IV》角色海报1张（共2名）

问卷调查

一、你对本期暑期特刊作何评价？其中你最喜欢和最不喜欢的内容是什么？

二、你是否购买了《怀旧玩家》第 1 辑？你对它的评价如何？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 8 月 31 日，以发件日为准。

442 期奖品

《战神 终极档案》1 本（共 2 名）

卡蓝老爷	13961133609@139.com
手巾高虎	861128264@qq.com

电子邮件　UCG@UCG.cn
邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编　730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

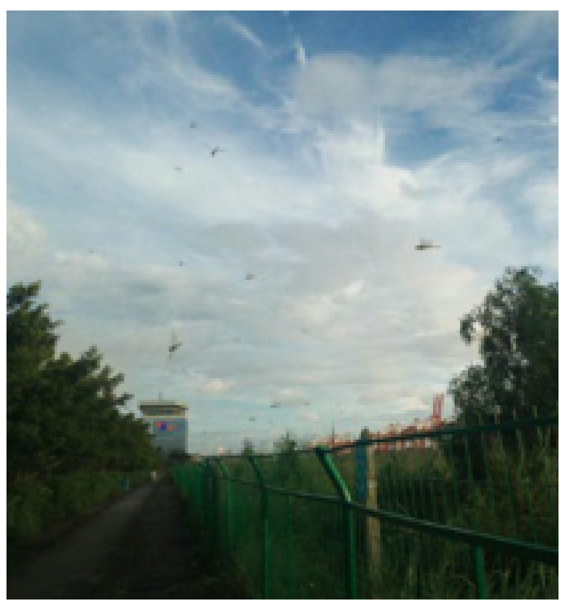
马修



最近最开心的事就是第一时间体验到了 SNK 的迷你 NEOGEO，把熟悉的游戏都玩一圈，真的有种浓缩时间和记忆的感慨。

很多电子产品耐用不耐放，前些天试下 PSP，不仅电量用尽没法开机，电源线也不知去向，只能继续放置收藏；而在用迷你 NEOGEO 玩《拳皇 96》时，忽然心血来潮，想和 1998 年玩得非常 HIGH 的 GB 主机以及《热斗拳皇 96》来一个跨越时空的合影。结果打开老 GB，发现开机后屏幕也没法显示游戏画面了……

上期截稿后照例去骑行锻炼游玩，到常去的海边野生保护湿地时，赶上了蜻蜓们的恋爱 PARTY。印象里也有 10 年没看到这么多蜻蜓了。



骑单车的首要目的是减肥和健身，减肥目前依然没有看出效果，反倒是冲凉时发现每天被太阳暴晒的四肢和身体已经不是一种颜色了，至于脸……好像我过了婴儿期就没白过，所以晒黑也不算很明显。

本期个人签名

把区区一次失败看成是耻辱，是心胸狭窄，是坏习惯。

苍穹



◎第 1 辑《怀旧玩家》推出后，微博、微信、网站都收到了大量建议，读者们纷纷为第 2 辑的主题献计献策。作为一个新开创的文化类专辑，很多内容和形式都还在尝试阶段，个人也已经对制作期间的一些问题进行了总结，希望下一次能够做得更好。

◎本以为做《怀旧玩家》期间没空玩其他游戏，也就不怎么会花钱。没想到 7 月在 3DS/PS4/PSV 上一共买了十来款老游戏，也算是给当年那些喜爱的作品补票吧。NS 平台多款大作还没开坑，常玩的则是《斑鸠》、《截拳道》、《荒野之枪》，还是一堆老游戏……

◎截稿后稍微清闲的几天想起购买许久的《猎魔人》第五、六卷还没拆封，打算继续读却发现前面的剧情已然忘记了，不得不又重头来过，希望能在第七卷简体版上市前追上进度。

本期个人签名

近期阅读《猎魔人 卷五 火之洗礼》。

纱迦



★说个比较“血腥”的事情。本期途中我做体检，其中自然少不了抽血。大家都知道，抽完血之后医生会给你一个棉签压住伤口，这次也不例外。结果坑爹的是我正按住伤口的时候，突然插在背包一侧的雨伞突然掉了出来，于是我就下意思地用手一接，当时血就从伤口里喷涌而出，搞得周围一片惊呼。顿时感觉又损失了一管血。（哭）

★终于玩上了迷你 NEOGEO，结果发现本体的小摇杆出招太难，于是又搞来两个手柄，总算找回了街机感觉。就是好久不玩这些街机游戏，感觉怎么难度这么高，不少游戏调个 4 级难度都打得累死，真不知道以往是怎么在街机厅老板的 8 级难度地狱里活下来的。另外收录的 40 个游戏还是偏少，很多经典游戏都没有，比如《侍魂 3 斩红郎无双剑》、《火热火热 7》，看来还得去买 XOne 上那个骗钱的模拟器版。

本期个人签名

《灵魂能力 VI》怎么还没开始预定！

水无月



※ 对于我这样的喜爱传统 JRPG 的老玩家来说，《八道旅人》不愧是一款能勾起我美好回忆的作品，尽管这作在完成度上还有着不少遗憾之处，但也已经足以让我把它加入到自己的年度十佳游戏候选中了。八位主人公中我个人还是最喜欢舞娘，不知道各位的喜好如何呢？

※ 截稿前一天正好是《FGO》三周年祭，大量的游戏福利和新情报让首页的月球人们沉浸在了过年般的欢乐中，这其中最惊讶的还是第一部六章和七章竟然要动画化？而且是是以六章剧场版，七章 TV 版的形式登上银幕，能够看到会动的伊丝塔尔和艾蕾真是太棒了，强烈期待！



■还要3个月才能接回家，所以先……云养一下吧

※ 预约的布偶猫舍终于可以选猫了，和夫人一起选定了一只海豹山猫手套（其实受预算和花色限制，也并没有太多的选择），不过要到五个月大才能接回家，所以估计得等到 10 月之后才能接到新的家庭成员。

※ 上个星期犯了肠胃炎，终于在两年之后久违地进了一次医院，以后在外面吃喝还是得更加小心才行，在这炎炎夏日，各位也要注意自己的身体哦。

本期个人签名

我们都是叶卫兵（一周限定）

乌冬



◆自从上次宣布告别单身后，收到了不少读者的祝福，在这里谢过大家了，至于还有部分读者提到乌冬嫂相片什么的，日后有机会的话也许会发出来吧（并不）。

◆之前都一直都在日圈里待着，因为这次 PD48 的缘故接触了一下韩圈，不知道是不是韩圈的特色，发觉圈内盛行各种拼音缩写，虽然日圈也偶尔会用缩写来简化一些长句子，比如 ky（空起が読めない，不会察言观色），但和韩圈的缩写运用比起来还是小巫见大巫，名字和粗口这些常见的就不说了，连一些常用的四字词都会用到缩写，比如 zqsg（真情实感）、ygjg（有句港句），nhjj（南韩姐姐）等等，真是看得头大，深深感到自己已经完全跟不上流行趋势了。

本期个人签名

晒得最黑的夏天（预感）

稀饭

【暴雪周】占星家宣布本期杂志的后半段为暴雪周，所有暴雪游戏内容翻倍！所以我这期杂志难得地又把大把大把的时间交给了暴雪的作品，包括刚刚推出新英雄“破坏球”的《守望先锋》——虽然我觉得梦叶推荐我尝试的新版“黑影”更得我心，以及进入了资料片“争霸艾泽拉斯”前夕版本的《魔兽世界》——虽然我进去了基本上还是在补目前版本中反攻阿古斯的内容。随后还打了两把《炉石传说》，为新扩展包“砰砰计划”做好准备。



不得不说暴爹现在这套自家产品的组合拳还是玩得很 6 的，虽然大部分时间我都没在碰了，但也没舍得删这些游戏，就是为了在新内容出来的时候能够第一时间体验，所以虽说这两年育碧才是服务型游戏的大户，但其实暴雪玩这招也有些年头了，只是现在看来，我们担心在育碧身上出现的问题，其实在暴雪身上已经存在了很多年，今时今日我不禁要问：暴雪的下一款原创新作什么时候才会出现？

我只盼不要又得等个十多年。

本期个人签名

Fuck Batman!

宇宙人



☆上期截稿之后回了一趟老家找以前高中的朋友出来见面，顺便还八卦了一下以前跟我们同校同届的人的近况，问了一圈之后基本不外乎三种情况：出国了，娃都好几岁了，当官去了。也有学霸当上了清华教授的，越聊就越觉得，聚在一起的我们几个人似乎是同届里混得最糟的。其中一个好友最近还在家庭的压力下，屈辱地投稿了拯救大龄二次元，其实他的条件不差，不过他自己的要求就是一定要喜欢 ACG，并且能跟他一起在老家本地，而偏偏那边是属于四五线的城市，这个要求未免太高了点？还好我家人从来不给我这种压力，好处就是可以对这些问题睁只眼闭只眼，但坏处就是……坏处就跟没有截稿日的杂志到底能不能顺利截稿是一个道理。

☆说起在高中时期曾经跟这帮约好了以后要一起去一趟 TGS 或者其他游戏展，而且还计划高中毕业之后去一趟 CJ，然而现实是 TGS 都去过好几遍了但始终没跟他们组过队，甚至 CJ 我至今也没去过一次。今年 CJ 总算轮到我去采访了，算是能补上这个遗憾。

本期个人签名

ヤバい言い过ぎヤバイよ。

秋沙雨



☆这次玩《八道旅人》感觉还是挺怀念的，一是看着画面怀念起当年在 GBA 上看到的游戏画面，二是回想起我当年为何会在 GBA 的一堆 RPG 里惟独只看中了《幻想传说》……这几年玩过的回合制 RPG 仔细数数也不算多，前些年的《光之巨人》和“《工作室》系列”，还有现在正在追的“《轨迹》系列”姑且也算吧，不过这些的节奏都比较快。而《八道旅人》的回合制则是在面对等级相近的敌人时如果只是靠平 A 的话只会打得两败俱伤，所以经常地放慢步调来适应游戏节奏，对我来说这个节奏还真的得需要一些时间来适应才行。

★这期杂志截稿后距离《闪轨IV》发售也只有不到 2 个月的时间了，这段时间也打算先放一放手中的攻略计划，去把 PSV 里的“《轨迹》系列”进化版全给通关一遍再说。根据最新一期《电击 PS》杂志的报道，感觉在《闪轨IV》完结后的相当一段时间里是等不到共和国篇或者列曼自治州篇之类的正统续作，所以不如趁着这个时候把以前的内容重温一下，好为《闪轨IV》做准备。

本期个人签名

看到《闪轨III》中文版发售日公布的第一反应：差不多该开始筹备中文版的攻略了。

六等星



┣这个月来都沉浸在“老太婆”的喜悦中，预定多日的居家服手办安全抵达，（FGO）三周年活动也终于让 17 岁的绿拐斯卡哈卫星落地，此外还有第六章的剧场版动画与第七章的 TV 动画（可惜再次惨遭 A1）。而消息公布的头天晚上，一月番《Fate/EXTRA》也终于在七月的末尾 80 分钟连播中，拉下了帷幕，新房式神神叨叨了十几集后，最终的结局却神乎其神的理清了所有的剧情，尼禄高文之间精彩的战斗作画也弥补之前的不足，算是为本人并不看好的这部番划了一个完美的句点，月球人一本满足啊。

┣WF2018 夏真是要了人老命，随便微博刷一刷首页就能看到一堆手办，心里“咯噔”得不停。尤其是 FREEing 的 1/7 初音未来婚纱

本期个人签名

叶哥哥nb！！！（破音）

余烬



▲《闪之轨迹III》终于是公布了中文版的消息，今年终于是有一款日式 RPG 游戏值得我慢慢去等待了。突然想起我最早接触的 RPG 游戏其实是小霸王盗版卡带上的某款以《泰坦尼克号》为背景的 RPG。小时候玩的小霸王卡带都是多款游戏合一，而这款《泰坦尼克号》RPG 的卡带居然就只有这一款游戏，小时候的我对这一点非常在意，毕竟一张卡带能玩的游戏数量变少了。不过，当年游戏店里面的老板为了“骗”我买下这款游戏，声称这种名为 RPG 的玩法能够“锻炼小朋友的记忆力”，以及对我的学习有帮助什么的。被老板这么一说，我当时不知道怎么还就真买了这款游戏，准确地说是用好几盘卡带加上少量的金钱换了这款游戏。不过后来这游戏玩到一半就弃坑了，原因在于游戏中敌人的强度会随着角色的等级而上升，无论我怎么练级都会被敌人击败。

▲在 90 后共同的记忆中，游戏是最难忘的那一个。街机厅在我的童年当然还有，不过逐渐被所谓的游戏机房所取代，诸如 PS、PS2、NGC 等诸多游戏我都是在机房中游玩的。印象比较深的一点是曾经去游戏机房玩 PS2 上的一款日式 RPG 游戏，由于看不懂日文连怎么存档都不会。这时候机房的老板特别热情地丢给了我一本杂志，说上面有这款游戏的攻略，不懂得就根据攻略自己琢磨，我一看杂志的封面——《游戏机实用技术》。可能现在的某些城市还有游戏机房，但不知道这些机房中还有没有 UCG 的杂志呢？

本期个人签名

八月来了，希望能多次听见“哇，金色传说！”

昴星团



★奉承上级的指令，荣幸地参加了一次香港的动漫游戏电玩展，本来听去年前去的同事说那边的 Coser 质量不错，过去一瞅发现完全不是这个样子，Coser 比国内的少多了，而且大多都是很容易就能 Cos 的角色，反而索尼展台《生化危机 2 重制版》的官方丧尸 Coser 是个人认为的全场最佳，那个逼真程度就算知道是 Coser 也不想让他走近。

★终于把《死侍 2》的电影给补了，剧情虽然没有第一部精彩但也还是笑料不断，特别是死侍组的队伍“X-Force”跳伞的部分差点把正在喝水的我笑喷，事实告诉我们就算你天下无敌也斗不过欧皇（笑）。

★期待了许久的《洛克人 X 合集 1+2》终于发售，可惜本人买的是港版，里面所谓的“日版”游戏采用的都是美版 OP，就连短片《The day of Σ》也只有万恶的英配，即便里面有中文的设定集也感觉亏出血。

本期个人签名

《漫威蜘蛛侠》，好玩，我，打钱。

三味线



◆距离《闪之轨迹Ⅳ》的发售日已经不远，情报开始陆续有来，当然，如果非要从中圈重点，那最具杀伤力的消息就莫过于《轨迹》历代主角齐登场了。就目前的架势来看，本作确实有种要搞事的感觉，但不管剧情如何发（wei）展（shi），我心中的决战阵容都已经决定——艾丝蒂尔、约修亚、罗伊德、黎恩，加持4道主角光环的小强梦之队（BOSS笑容逐渐消失）！

◆近期又有种继续进修日文的想法，虽然出来工作后顺利考到了N1，但实际应用起来还是差了不少火候，最多只能说是“扔到11区还不至于回不了国”的程度，但这与做好工作毕竟是两码事，后者要求还得更高一些。抱着如此想法，本人加入了一些语言学习群，然而非常不幸的是，等待我却是无穷无尽的培训班广告……还是太甜了！

本期个人签名

“你们历代主角集结关我凯文什么事。”

胜负师



【铂】“2018游戏角色人气总选举”又开始了，各位记得去VG给自己喜欢的角色多投几票。因为把入选标准改成了两年内的游戏，活动氛围感觉和谐了不少。除了奎爷这样的种子选手，我个人其实挺看好《底特律》几位角色的表现的，应该能撑好几轮。

【金】这期花了点时间，填了个《古墓丽影崛起》的老坑，算是为新作的到来做了点儿准备。白是白了，但SE的服务器也是满土豆的，DLC实在刷不齐。好在我的强迫症早几年已经治好了，呵呵！

【银】现在正版引进多了是好事儿，但动不动就“暗牧圣光”也真是够了。像《刃牙》这样的格斗番，一干架就黑屏还看个球？

【铜】我自己有时走路上会不自觉地哼起周董的旋律，身边经过的外卖小哥、高中学生也有和我一样的。现在连我儿子也是天天口中念念有词，细一听原来是“店里面的妈妈桑茶道有三段”。所以，一个能影响几代人的歌手，那是真的厉害！

本期个人签名

我朋友说从不买莲藕，因为太亏！一斤莲藕至少有半斤是洞……

北山杉



●昨天整理了下自己在A站的关注列表，惊奇地发现自己关注的播主竟然大多都和美食有关，也不知道从何时开始就养成了深夜看美食节目的奇妙状态，虽然偶尔免不了因眼馋视频里的各种美食而在冲动之下打开外卖软件，但更多时候能都保持着一份“佛系”的心情来面对各式各样的“诱惑”，有时候甚至能够做到“视频解馋”，感觉像是解锁了什么不得了的成就……

●塞纳河的夏天结束了，回首自己的这一年，竟然觉得比以前轻松加愉快了许多（起码不用买生写飞去上海看公演了ORZ）。由于工作地点的关系最近一年都是中泰看得多，因此对今年总选的顶点之争毫无兴趣，倒是看到中泰拿下分团第一的时候找到了久违的热血的感觉（为我原推点个蜡），有时候看后辈总要比看那些一成不变的前辈更加有趣。都在说日系已死，但其实只要仔细找找国内还是不缺乏这种风格的团体和队伍，中泰算是国内惟一能现场体验梓坂风格表演的地方了，希望来年继续加油。

本期个人签名

中泰冲鸭！

三日月



趁着最近手上有点余钱一口气把接下来几个月除了《战地5》以外的想玩的游戏全预购了，接下来只需要安心等待游戏发售就可以了。

我甚至还买了《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 改》，即便身边的轨迹粉都劝我回头是岸我还是依然按下了预购按钮。

结果预购隔天《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》和《英雄传说 闪之轨迹Ⅳ》就官宣中文，Falcom诚不欺我。

和大部分父母整天盼着在外工作的孩子常回家看望自己不同，我父母在我离开家去大学后就一直保持非常欢乐知足的生活状态，用他们的话说就像解放了一样。两人退休后更是一有时间就结伴出外旅游，家人联络感情全靠手机。不过现在通信技术也已经非常发达了，大概到了80后一代的后代离开家外出学习或者工作以后，就再也没什么“常回家看看”了，反正你回家还不一定有人呢对不对。

截稿前惊闻数码宝贝又要拍新剧场了，然后主角是22岁的八神太一……制作组们你们就不能放过太一吗，难道你们要拍到太一中年秃顶单身失业才会罢休吗。

本期个人签名

醒醒丈前辈该起来考研了。

梦叶



@黑影可以说是我在《守望先锋》中最喜欢的一位英雄了，不论是形象还是设定全部命中。然而早期的技能设计和尴尬的定位，使其不仅上手困难且特别不受排位队友待见，而最新改版的黑影不仅使用难度则大幅下调，更加合理的技能安排也使得自身的存活率有了很高的保障，不管是偷奶、偷车还是压对方重生都能尽显其“黑”的本质，而在隐身的过程中还经常能遇到落单队友被围的情况，若判断形式不利的话我多半也是不会现身，默默看着近在眼前的队友被围殴致死……感觉好像突然觉醒了什么糟糕的属性！

@放眼8月只有一款新作《亡灵诡计》能吸引我，现在越来越庆幸入了《守望先锋》的坑，可以有效填补每年的游戏空窗期，“我小仓鼠哈蒙德今天就要滚爆你们！”

本期个人签名

新版黑影真的很戏忍！

果汁



●大概是临近《异度神剑2》的DLC配信日期吧，最近突然想回味《异度神剑X》，翻来翻去找不到盘才猛然想起我之前是蹭古林的盘玩的。赶紧买了特价的全新盘，终于体验了一把上车补票的心态。

●因为朋友的影响，其实一直在断断续续地玩《油彩军团2》。正好本辑整理销量榜的时候看到了本作的销量情况，发现本作真的是非常可怕的长卖作品，从发售开始就基本在每周销量榜的前列（难怪我说怎么网络状况越来越差了），一些高手也是年龄比较小的玩家，不禁感叹这款作品独特的魅力。话说回来任天堂什么时候能真正把断线的问题解决啊，害得我一直没心情打真格，其实有点怕就算开了收费的会员，网络也不会好多少。

本期个人签名

等待9月。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.8.1 —2019.3.31

香港动漫电玩节告一段落，虽然《噬血代码》遗憾的延期至 2019 年，但《闪之轨迹 III》中文版发售日公布的消息想必让不少玩家等苦了，而《闪之轨迹 IV》的中文版也将于 2019 年早期推出。

注

1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

8月

2	3DS	世界树迷宫X	世界树の迷宮X	■Atlus	■预计售价：496港币	角色扮演	日文版	12岁
2	3DS	瓦力欧制造 豪华版	メイド イン ワリオ　ゴージャス	■Nintendo	■预计售价：496港币	益智解谜	日文版	12岁
7	PS4 XONE NS STEAM	胡闹厨房2	Overcooked 2	■Overcookedgame	■预计售价：196港币	动作	中文版	全年龄
7	PS4 NS STEAM	死亡细胞	Dead Cells	■H2 Interactive	■预计售价：196港币	动作	中文版	未定
9	PS4	如龙3	龙が如く 3	■SEGA	■预计售价：328港币	动作冒险	中文版	17岁
9	PS4 PSV	子弹少女 幻想	バレットガールズ ファンタジア	■D3 PUBLISHER	■预计售价：508港币	动作射击	中文版	17岁
9	NS	大神 绝景版	大神 绝景版	■Capcom	■预计售价：212港币	动作	日文版	全年龄
10	PS4 XONE	麦登NFL19	Madden NFL 19	■EA	■预计售价：429港币	体育	英文版	12岁
10	PS4 XONE STEAM	少数幸运儿	We Happy Few	■Gearbox Publishing	■预计售价：429港币	动作冒险	中文版	17岁
14	PS4 XONE NS STEAM	行尸走肉 最终季	The Walking Dead: The Final Season	■Telltale Games	■预计售价：135港币	文字冒险	中文版	17岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹I 改	英雄传说 闪の轨迹 I：改	■Falcom	■预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改	英雄传说 闪の轨迹 II：改	■Falcom	■预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
21	PS4	墨西哥英雄大冒险2	Guacamelee! 2	■DrinkBox	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
21	PS4 XONE STEAM	莎木I&II	Shenmue I & II	■SEGA	■预计售价：229港币	动作冒险	中文版	16岁
23	PS4 NS	我的英雄学院 一人的正义	仆のヒーローアカデミア One's Justice	■BNEI	■预计售价：475港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 XONE STEAM	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	■BNEI	■预计售价：479港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 XONE STEAM	职业进化足球2019	PES 2019 -PRO EVOLUTION SOCCER	■Konami	■预计售价：398港币	体育	中文版	12岁
30	PS4 NS	小龙咖啡馆	Little Dragons Café	■SEGA	■预计售价：未定	模拟经营	中文版	未定
30	PS4 NS STEAM	刃之异邦人	Blade Strangers	■Nicalis	■预计售价：未定	格斗	英文版	12岁
31	PS4 XONE	神界 原罪 II	Divinity: Original Sin II	■BNEI	■预计售价：429港币	角色扮演	中文版	17岁

9月

4	PS4 STEAM	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	■Konami	■预计售价：199港币	动作	英文版	15岁
7	PS4 NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	■SNK	■预计售价：468港币	格斗	中文版	12岁
7	PS4 XONE	NBA LIVE 19	NBA LIVE 19	■EA	■预计售价：468港币	体育	英文版	12岁
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	■SIE	■预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
11	PS4 XONE NS STEAM	NBA 2K19	NBA 2K19	■2K SPORTS	■预计售价：468港币	体育	中文版	12岁
13	PS4 STEAM	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	■BNEI	■预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	15岁
14	NS	任天堂Labo Toy-Con 03载具套装	Nintendo Labo Toy-Con 03: Drive Kit	■Nintendo	■预计售价：549港币	其他	日文版	全年龄
14	PS4 XONE STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	■Square Enix	■预计售价：475港币	动作冒险	中文版	17岁
20	PS4 PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	■Atlus	■预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	■Atlus	■预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 NS	工作室 亚兰德的炼金术士1·2·3 DX	アトリエ ～アーランドの炼金术士1・2・3～ DX	■Koei Tecmo	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
21	PS4 XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	■Activision	■预计售价：未定	动作	英文版	未定
27	XONE NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	■SEGA	■预计售价：573港币	策略角色扮演	中文版	15岁
27	XONE NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	■SEGA	■预计售价：140港币	策略角色扮演	日文版	12岁
27	PS4	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	■Compile Heart	■预计售价：452港币	角色扮演	中文版	未定
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	■Falcom	■预计售价：595港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 XONE NS STEAM	无双大蛇3	无双OROCHI 3	■Koei Tecmo	■预计售价：508港币	动作	中文版	12岁
27	PS4	传颂之物斩	うたわれるもの斩	■Aquaplus	■预计售价：595港币	动作	日文版	未定
27	NS	七龙珠 Z 战士	ドラゴンボール ファイターズ	■BNEI	■预计售价：未定	格斗	日文版	未定
27	NS	美妙世界 最终混合版	The World Ends With You -Final Remix-	■Square Enix	■预计售价：366港币	动作角色扮演	中文版	12岁
27	PS4 XONE STEAM	奇异人生2	Life is Strange 2	■DONTNOD	■预计售价：未定	文字冒险	中文版	未定
27	PS4 PSV NS	GOD WARS 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	■角川Games	■预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
28	PS4 XONE NS	FIFA 19	FIFA 19	■EA	■预计售价：429港币	体育	中文版	12岁

10月

2	XONE WIN10	极限竞速 地平线4	Forza Horizon 4	■Microsoft	■预计售价：419港币	竞速	中文版	12岁
3	PS4 XONE NS STEAM	洛克人11	Rock Man 11	■Capcom	■预计售价：228港币	平台动作	中文版	12岁
5	NS	超级马力欧派对	Super Mario Party	■Nintendo	■预计售价：490港币	益智解谜	中文版	全年龄

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4 XONE STEAM	刺客信条 奥德赛	Assassin's Creed: Odyssey	Ubisoft	490港币	动作角色扮演	中文版	未定
9	PS4 XONE STEAM	WWE 2K19	WWE 2K19	2K SPORTS	468港币	格斗	英文版	未定
11	PS4	龙星的瓦尔尼尔	龙星のヴァルニール	Compile Heart	未定	角色扮演	日文版	未定
12	PS4 XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	475港币	主视角射击	中文版	未定
16	PS4 STEAM XONE NS	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	未定	动作冒险	中文版	未定
16	PS4 STEAM XONE NS	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	未定
18	PS4	哭泣之星	Crystar	Furyu	未定	角色扮演	日文版	未定
19	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	未定	格斗	中文版	12岁
19	PS4 XONE	战地 5	Battlefield V	EA	429港币	主视角射击	中文版	未定
23	PS4 XONE NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	439港币	音乐	中文版	全年龄
25	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	未定	动作	日文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	未定

11月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄传说 闪の轨迹III	Falcom	未定	动作	中文版	未定
6	PS4 XONE	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	468港币	主视角射击	英文版	未定
9	PS4 XONE	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	未定	动作冒险	英文版	未定
13	PS4 XONE STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB games	468港币	动作冒险	英文版	未定
14	PS4 XONE STEAM	辐射76	Fallout 76	Bethesda	468港币	角色扮演	中文版	未定
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄
27	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	468港币	动作角色扮演	中文版	16岁

12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 XONE STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	未定
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	动作	中文版	全年龄

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
秋	PS4 NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
秋	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 传说を継ぐもの	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐7 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血污 夜之仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定
年内	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	12岁
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	未定	竞速	英文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	未定	未定	日文版	未定
年内	PS4 PSV NS	妮尔可与传说中的炼金术士 新大地的炼金工房	ネルケと传说の炼金术士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	未定	模拟经营	日文版	未定

2019年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	428港币	动作射击	中文版	未定
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	468港币	动作角色扮演	日文版	未定

2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定

3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	490港币	角色扮演	中文版	未定

2019年春

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil may cry 5	Capcom	未定	动作	中文版	未定
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海	Sea of Solitude	EA	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	未定	主视角射击	英文版	未定
春	PS4 XONE	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	未定	动作	日文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Moon Studios	118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	未定	格斗	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	未定	动作	中文版	未定
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定



授权中文版
现已上市 扫描购买
征服机械荒野
尽览末日景色
地平线
零之曙光
艺术设定集
118元
地平线 零之曙光 艺术设定集



一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
现已登场
定价
228元
淘宝端扫码购买



The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架
The Last Guardian
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》
「大鹫」
艺术设定集
中文版
定价 228元



现已火热上市!

怀旧玩家

UCG 20周年纪念 特别企划 第1弹

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑
格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾
《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10个经典系列一网打尽

○怀旧专题
国内外怀旧向
精品游戏视频节目推荐

○光盘收录
《生化危机》的诞生
——初代幕后开发花絮

○游年芳华
传统生化的绝响——
漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○复古专栏
怀旧豆知识、魔改天地
秘密花园

全彩大16开
176页/105克铜版纸
+DVD光盘

定价 38元

塞尔达传说 旷野之息

中文版完全攻略本

满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘

神作观礼： 旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总

珍藏攻略： 主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇

完美之道： 全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘

淘宝端扫码购买

附赠：海拉鲁世界全图





定价 78元 包邮

现已闪亮登场



定价 48元 包邮

掌机攻略盛宴!

掌机王PLUS

VOL. 9

全彩大16开208页+DVD影像光盘

★收录游戏攻略

马力欧网球ACE （中文版）NS | 重装机兵Xeno （中文版）PSV

森喜刚国度 热带寒流 NS

圣剑传说2 玛那的秘密 （中文版）PSV

★攻略+小说

撒谎公主与盲眼王子 （中文版）NS/PSV

现已上市



附赠：星之卡比手机指环扣

下期预告

游戏机实用技术 448期

-关注新作-
战锤 灭世鼠疫 II、死亡细胞

ChinaJoy报道
多款大作试玩+采访

FF14×MHW
专题策划

迷你NEOGEO情怀特辑
游戏龙套特别企划



